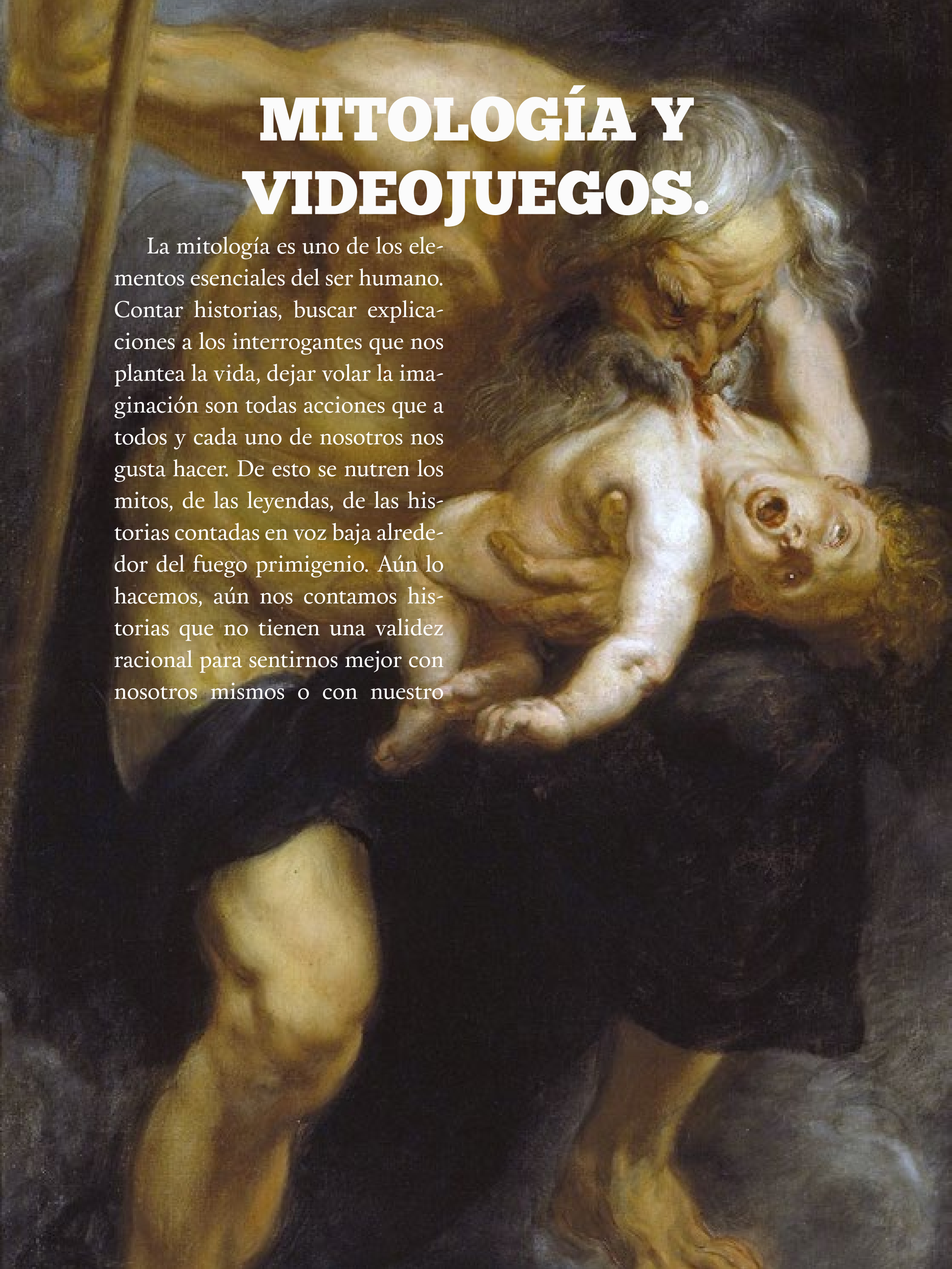


PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

MITOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO VII.



MITOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS.

La mitología es uno de los elementos esenciales del ser humano. Contar historias, buscar explicaciones a los interrogantes que nos plantea la vida, dejar volar la imaginación son todas acciones que a todos y cada uno de nosotros nos gusta hacer. De esto se nutren los mitos, de las leyendas, de las historias contadas en voz baja alrededor del fuego primigenio. Aún lo hacemos, aún nos contamos historias que no tienen una validez racional para sentirnos mejor con nosotros mismos o con nuestro

PRESENTACIÓN

propio entorno. La modernidad, al igual que la antigüedad, ha fabricado sus propios mitos, ahora ya no encontraremos en ellos a figuras aladas que intentaban alcanzar el Sol con sus alas de cera, sino que ahora seremos nosotros mismos los Dédalos que, unidos a la ciencia y al eterno progreso buscamos la sempiterna mejora de nuestra condición de vida, firmemente defendida por quienes nos gobiernan. Los mitos tienen muchas formas y colores y tan solo hay que estar atentos para darnos cuenta de su existencia.

Uno de los campos donde ha germinado con fuerza el mito es en los videojuegos. No solo de manera directa, es decir, plasmando antiguos mitos en forma de videojuegos, sino también indirecta. El videojuego ha echado mano de las antiguas estructuras mitológicas para formar sus propias historias. Algunas de estas historias pueden relacionarse con mundos mitológicos clásicos, como el griego, romano, egipcio, escandinavo o japonés, por ejemplo, pero otros han utilizado estos mismos resortes para fabricar sus propias mitologías cogiendo un poco de allí y de aquí.

En este número de Presura intentaremos, entre todos, buscar y profundizar en esa relación tan fuerte y próspera como es la que mantienen los videojuegos y la mitología. Abordaremos el tema de manera concreta, examinando videojuegos que han sabido manejar con acierto la mitología. Pero también la abordaremos desde el punto de vista del estudio externo, intentando dilucidar las formas y los usos que los videojuegos han hecho de los mitos y su propia esencia.

Sin más, espero que disfrutéis de este ejemplar tanto como yo lo he disfrutado, porque tiene un raro vaor, se aleja de la visión clásica de la mitología para ofrecer algo diferente.

Alberto Venegas Ramos.


PRESURA
VIDEOJUEGOS
CULTURA Y
SOCIEDAD

EN ESTE NÚMERO:

PRÓLOGO 2

VALKYRE PROFILE. EL SER Y LA PÉRDIDA. 6

EL MITO DE BASTIÓN 20

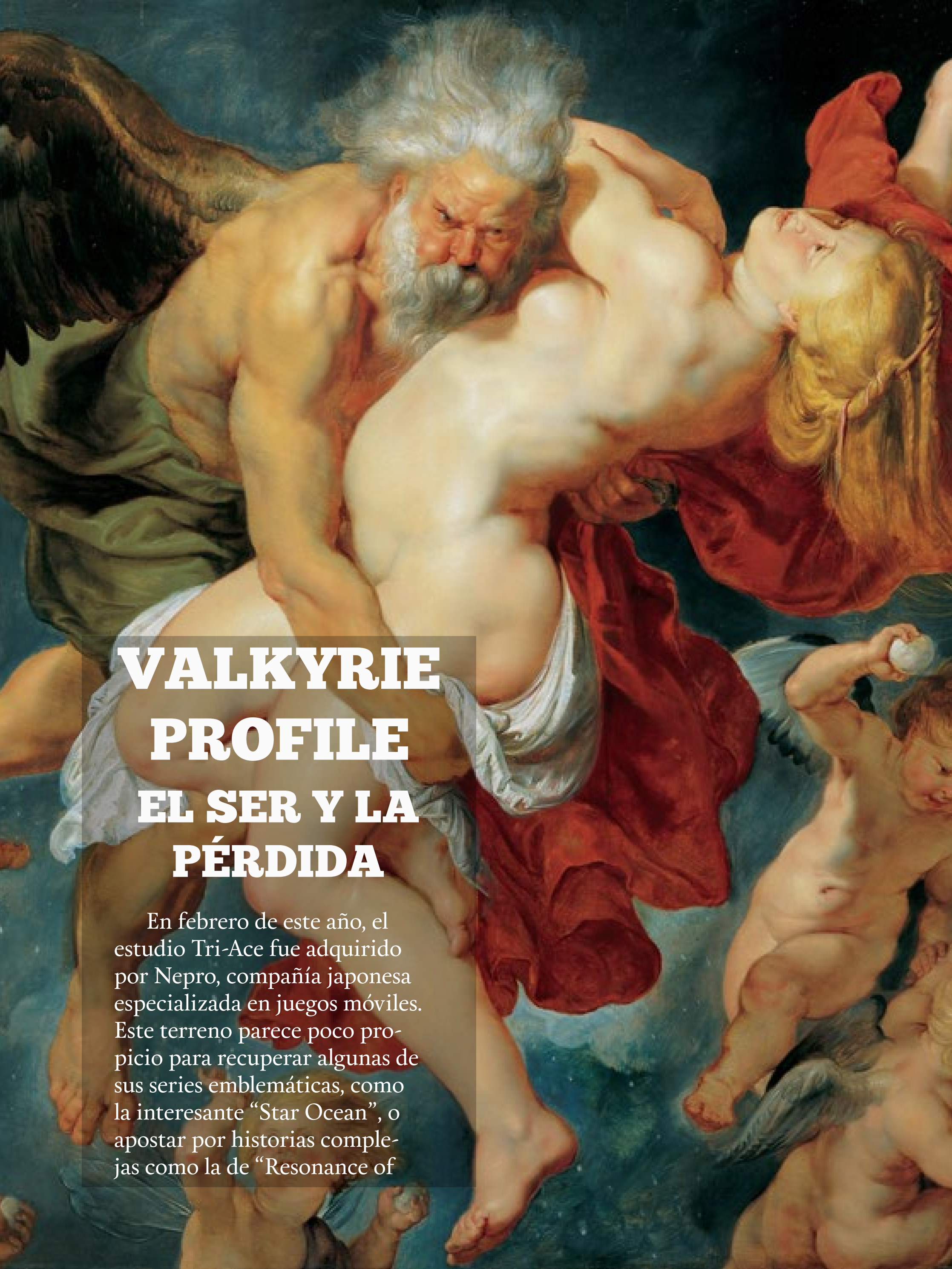
LA MITOLOGÍA COMO ESQUELETO NARRATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL VIDEOJUEGO 32

APOTHEON O EL OCASO DE LOS DIOSES 2.0. 46

EL VIDEOJUEGO COMO MITO. 62

THE BANNER SAGA: LA CANCIÓN DE ROOK. 80

MITOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS: UNA RELACIÓN SIMBIÓTICA. 94



VALKYRIE PROFILE

EL SER Y LA PÉRDIDA

En febrero de este año, el estudio Tri-Ace fue adquirido por Nepro, compañía japonesa especializada en juegos móviles. Este terreno parece poco propicio para recuperar algunas de sus series emblemáticas, como la interesante "Star Ocean", o apostar por historias complejas como la de "Resonance of

VALKYRE PROFILE, UNA SAGA BRILLANTE QUE HA SUFRIDO LA INDIFERENCIA DEL MERCADO.

Fate". Y también parece diluir las posibilidades de una nueva entrega de "Valkyrie Profile", una saga brillante que ha sufrido la indiferencia del mercado más allá de las fronteras japonesas. A pesar de la universalidad y madurez de sus temas, y de que resulta mucho más cercana al mundo occidental que muchos otros títulos definidos por la idiosincrasia japonesa.

El primer juego, llamado "Valkyrie Profile", apareció en 1999 para PSX, y fue remasterizado para PSP (2006) con el subtítulo "Lenneth", nombre de su protagonista. El escenario nos sitúa en una Europa medieval ucrónica, aunque la geografía por la que nos movemos dista bastante de la real; también las ciudades más lejanas poseen reminiscencias de aquellas ignotas tierras orientales que posteriormente serían China y Japón. El vínculo reconocible proviene de su trasfondo: su mitología se corresponde, con muy pocas salvedades o licencias, con aquella que nos ha legado el pueblo teutón. La que conocemos como mitología nórdica o vikinga, y de la que nuestro acervo cultural ha tomado numerosos símbolos.

Uno de ellos es la figura de la valquiria, probablemente la que resulta más atractiva de todo el entramado mitológico por la fuerza que desprende. Era el nombre otorgado a las doncellas enviadas a las batallas por Odín desde el ultraterreno Valhalla; Wagner y su ópera se encargaron de popularizarlas de manera notable a partir del siglo XIX. Su misión consistía en recoger las almas de los guerreros caídos en combate y llevarlos a los salones de los dioses, donde un banquete imperecedero les aguardaba como recompensa por su valor. La iconografía de la valquiria es variada, y el arte pop del siglo XX ha tendido a ir despojándola de ropa, pero lo habitual es que el arte clásico las muestre como guerreras o escuderas (un rol que cumplían las mujeres vikingas).

En los dos primeros juegos de la saga, "Valkyrie Profile Lenneth" y "Valkyrie Profile Silmeria" (PS2, 2006), tenemos como protagonista a una valquiria; solo en el tercero, "Covenant of the Plume" (Nintendo DS, 2009), es nuestra antagonista.



NO TODOS LOS CAÍDOS EN BATALLA MERCEN EL PREMIO DEL VALHALLA.

Los nombres de las tres valquirias que aparecen en la historia son Lenneth, Silmeria y Hrist: las dos primeras son invención de Tri-Ace, siendo la última la única que aparece nombrada como tal en la Edda de Snorri. Lenneth y Hrist son más "sobrias" y pragmáticas en su diseño, orientado a la batalla sin mucho adorno, mientras que la armadura y el estilo general de Silmeria parecen ajustarse más a ese estereotipo de la "princesa guerrera" tan presente en el mundo japonés (y a menudo tan poco creíble). Todas ellas, además, poseen alas similares a las de los ángeles, esto último una muestra clara de sincretismo.

No todos los caídos en batalla merecen el premio del Valhalla, y es por ello que las enviadas de Odín deben ser selectivas; al fin y al cabo, además de disfrutar de las viandas y el hidromiel, los elegidos formarán parte de las huestes del padre de los dioses en el momento en que se desate el Ragnarök, el



LA SUMISIÓN A LO DIVINO Y LA IDENTIDAD

Fin del Mundo. Los seleccionados para alcanzar la gloria reciben el nombre de "einherjar". Es uno de los primeros términos que aprenderemos en "Valkyrie Profile", el título que inicia la saga, que es el que vamos a ver con mayor detalle en este artículo. La premisa del juego parece sencilla, en apariencia. Nuestra valquiria, Lenneth, recibe instrucciones directas de Odín: debe bajar a la Tierra y localizar las almas de aquellos que estén a punto de morir y sean dignos de ascender al Valhalla. No basta con elegirlos sin más, claro está. Deberá entrenarlos para que cumplan con una serie de habilidades necesarias. Al mismo tiempo, Lenneth tendrá otra misión no menos importante: recuperar tesoros pertenecientes a los dioses escondidos en mazmorras, cuevas y castillos en todo el mundo.

La mecánica de "Valkyrie Profile" no entraña dificultad alguna y puede incluso parecer repetitiva en un primer vistazo. Lenneth "escanea" la superficie hasta sentir la llamada de esas almas cuyo fin se encuentra próximo; una vez encuentra una, asiste a la historia y muerte del personaje y lo recluta. Tenemos una cierta libertad para recorrer el mapa como nos plazca, puesto que cada vez que escaneemos desbloquearemos una de las zonas jugables (ciudades con historia o mazmorras con tesoros), hasta que no quede ningu-

na. Cada visita a una zona, eso sí, consumirá tiempo. Cuando hayamos agotado todas las horas de las que disponemos, el capítulo finalizará y la diosa Freya evaluará cómo hemos cumplido con nuestro cometido.

Pero hay detalles que nos extrañan y nos hacen ver que quizás no sea todo tan obvio y lineal. Para empezar, el propio comienzo del juego. Antes de conocer a Lenneth, se nos muestra la historia de Platina, una fallecida muchacha humana que tiene un aspecto muy similar al de la valquiria. Para continuar, entre los numerosos parámetros de nuestra protagonista se encuentra algo llamado Seal Value, "Valor del Sello". ¿Qué significa esto? ¿Qué puede estar sellado en nuestro interior?

COMO VALKYRIA, NUESTRA RELACIÓN CON ODÍN DEPENDERÁ DE NUESTRAS ACCIONES.

La respuesta se vuelve más o menos evidente llegado cierto momento de la historia. Platina es el cuerpo receptor en el que Odín implantó el alma de Lenneth, y los recuerdos de aquella están sellados en su interior. Pero el destino es artero, a niveles que ni siquiera el Dios Tuerto puede prever: una de las almas que reclutamos en nuestro camino es la de Lucian, el que fuera joven enamorado de Platina. La historia que vimos en el prólogo continúa frente a nuestros ojos, solo que nosotros, jugadores, somos los únicos que la entendemos. Ni Lucian ni Lenneth son conscientes de qué está sucediendo o de que haya una identidad humana pugnando por recuperar su lugar.

Así pues, tenemos una disyuntiva que no se plantea de manera directa, que nos obliga a atar cabos que no parecen evidentes. La importancia del sello es una deducción a la que debemos llegar nosotros mismos con estas pistas que se nos proporcionan. Si seguimos las órdenes de Odín a pies juntillas, es decir, si le enviamos almas con los parámetros que nos indica y recuperamos sus artefactos, nuestra reputación a sus ojos subirá. Estaremos siguiendo el camino correcto como valquiria. Si, por el contrario, ignoramos sus requerimientos, iremos perdiendo su confianza. Este es



EL ÉPICO ENFRENTAMIENTO FINAL NOS SITÚA EN EL EPICENTRO DE UN CANTAR DE GESTA.

el requisito fundamental para que los recuerdos de Platina comiencen a salir a la luz. Este y una serie de encuentros con determinados personajes, claro está, que habremos de cumplir en cierto orden.

Quizás en una primera partida nos sintamos perdidos, "engañados" por el juego. La necesidad de romper el sello no es tan evidente a simple vista, y cuando nos demos cuenta de lo que sucede puede que sea demasiado tarde y no quede tiempo para hacer descender nuestra reputación. No significa esto que lleguemos a un "final malo", en función de cómo se mire. Cuando terminan los ciclos en los que se divide el juego tendrá lugar el Ragnarök. Si hemos sido "una buena valquiria" lucharemos contra Surt, señor de los gigantes, con los "einherjar" a nuestro lado. Un enfrentamiento épico que nos sitúa en el epicentro de un cantar de gesta.

Platina, por supuesto, quedará completamente olvidada en este final que podemos denominar lineal. O quizás sea mejor llamarlo sumiso. Si por el contrario desobedecemos a Odín y conseguimos liberar los recuerdos de aquella, nos encontraremos con el "final bueno" del juego. La historia de la muchacha se revela, y Lenneth comprenderá qué se esconde de-

CUANDO TERMINAN LOS CICLOS DEL JUEGO TIENE LUGAR EL RAGNARÖK.

¿ESTAMOS DEL LADO DE LOS DIOSES O DE LOS MORTALES?

trás de su creación. No se trata de un final desprovisto de épica, podemos estar tranquilos: tras la emotiva historia nos espera una batalla contra el mismísimo Loki.

La pregunta que nos hace "Valkyrie Profile" en su primera entrega es clara: ¿estamos del lado de los dioses o de los mortales? En el primer caso nos queda una sensación un tanto agridulce. Acabamos en el bando de los ganadores en el Ragnarök, pero no hemos sido más que un peón con suficiente rienda suelta como para controlar a otros peones. Hay algo que se nos escapa, que ha quedado inconcluso. En el caso de que decidamos seguir la historia de Platina (probablemente en una segunda partida), el camino será arduo, pero más reconfortante. La búsqueda del poder se contrapone, así, a la de la identidad. Si hacemos una lectura un tanto más simbólica, nos encontramos con la idea de un mundo divino nada benévolo, que constriñe y anula la verdadera personalidad. Que cada uno saque sus conclusiones, si quiere llegar a este punto.

"Valkyrie Profile Silmeria" sigue un desarrollo más cercano al tipo de historia que solemos ver en los JRPG. No obstante, la rebelión de la valquiria frente al Valhalla también está presente como tema principal. Por su parte, "Covenant of the Plume" es un título bastante desligado de sus predecesores, se podría decir que un spin-off. Incluso en lo referente a género, puesto que se enmarca dentro de los SRPG. Nuestro protagonista, Wylfred, es un joven despechado tras perder a su padre, arrebatado por la valquiria. Durante una experiencia próxima a la muerte entra en contacto con la diosa Hel, quien le propone un pacto a lo Fausto: obtendrá el poder suficiente para vengarse de la enviada de Odín si acepta sacrificar a sus propios compañeros. Wylfred protagoniza un descenso metafórico al infierno; opta por la sumisión desde una perspectiva diferente a la de Lenneth o Silmeria, y pierde su humanidad de manera distinta a la de Platina.

LA ESCATOLOGÍA COMO RECURSO NARRATIVO

El término “escatología” se emplea, en el ámbito teológico, para ese conjunto de creencias que describen cómo será el fin del mundo. Toda religión ofrece un vistazo a lo que hay más allá de ese umbral, casi siempre presentando una decadencia en forma más o menos trágica que termina siendo aliviada por el poder divino en cuestión. En el caso de la mitología nórdica, el componente escatológico se encuentra en todos los elementos que rodean al Ragnarök, que deben cumplirse punto por punto. Lo realmente curioso es que los propios dioses saben exactamente qué sucederá, quién de ellos morirá y cómo renacerá todo, y simplemente se preparan para ese destino prefijado.

“Valkyrie Profile” aborda el concepto de escatología desde una perspectiva individual. Es algo especialmente presente en el primer juego, en el que, como hemos comentado, la mecánica nos lleva a encontrarnos con personajes que están a punto de morir. No solo en el campo de batalla. Lenneth termina reclutando a tipos muy dispares, incluyendo valiosos recursos que no parecen guerreros a simple vista. Las historias personales son el punto fuerte de “Valkyrie “Profile”, el punto en el que su escritura brilla. Las tenemos emotivas, terribles, a veces incluso cómicas, pero en



LA MUERTE DE LOS PERSONAJES SE TRATA DE UNA MANERA SEVERA.

todas ellas nuestro papel será el de silenciosos espectadores. A menudo sufridos, cuando algún personaje nos toque la fibra sensible. Sabemos que va a morir, que no podemos hacer nada por evitarlo… y necesitamos que perezca. ¿Pero es la vida posterior que les vamos a ofrecer, realmente, una recompensa? ¿Significa la oportunidad de dar un sentido ulterior a su muerte, o convertirles en fichas en un tablero que no les incumbe?

En el caso de "Covenant of the Plume", la muerte de los personajes se trata de manera más severa, siendo uno de los elementos clave tanto en narrativa como en mecánica de juego.

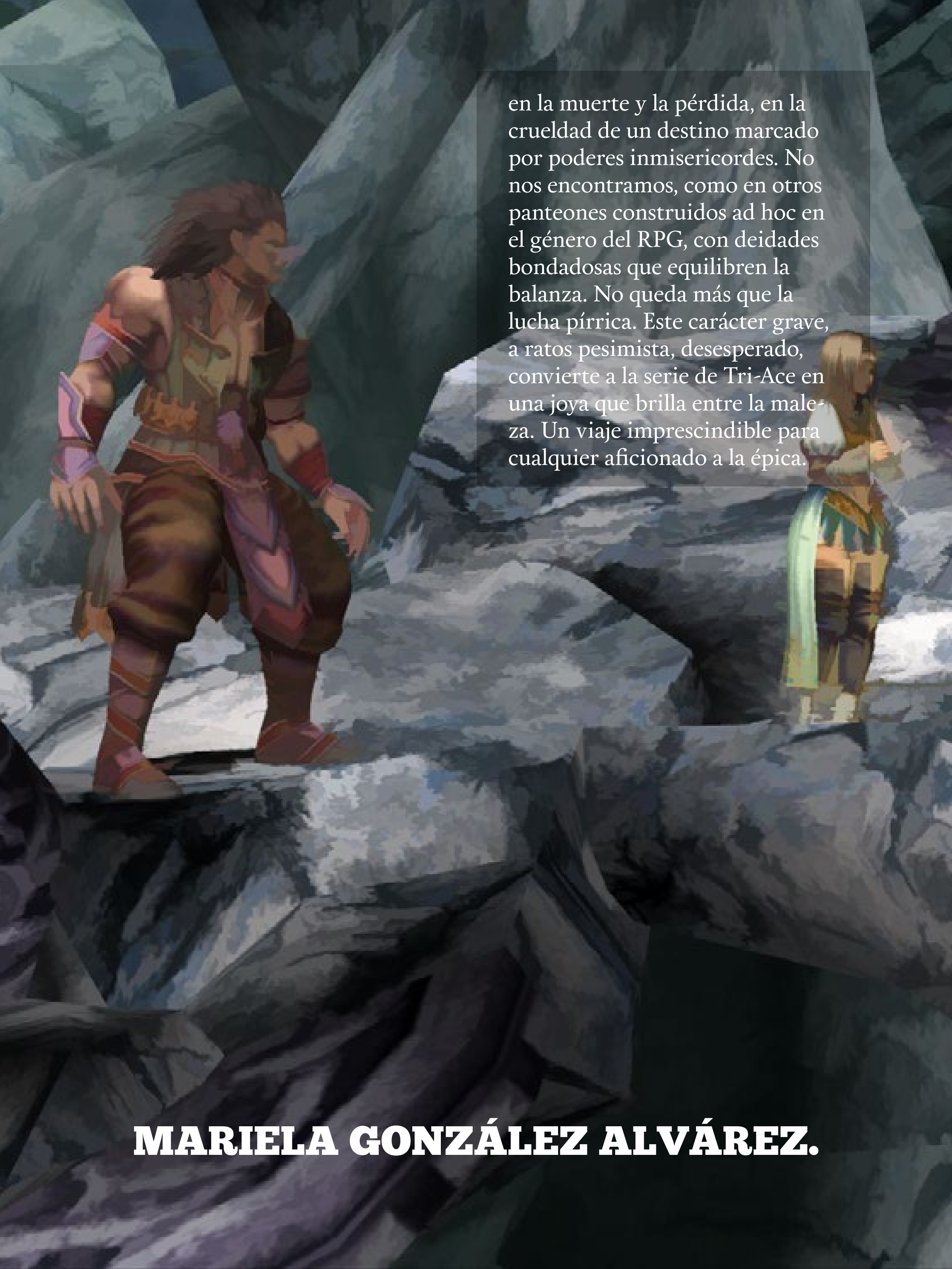
Somos nosotros, en la piel de Wylfred, los que decidiremos si nos interesa sacrificar a nuestros compañeros o no. Si lo hacemos, siempre durante una batalla, ganaremos un poder temporal inimaginable, probablemente justo el que necesitamos para vencer a algún enemigo terrible… pero perderemos a un miembro del equipo y con él todas las ventajas que nos ofrecía. Más allá de lo pragmático, se nos plantea un dilema moral. Si cedemos a la tentación del poder, estaremos actuando con la misma ligereza y frialdad que los propios dioses a los que queremos castigar. El sacrificio de los personajes es un acto egoísta, despiadado. Un elemento que, lejos de ser un mero aderezo, convierte al juego de DS en el más oscuro y complejo de la saga. Ahora no tenemos excusa si decidimos hacer uso deliberado de la crueldad y aplastar las vidas entre nuestros dedos, como si no valieran nada. No hay un Odín que nos lo mande, no hay un Ragnarök en el horizonte. Es nuestra entera decisión. ¿Seremos capaces de renunciar a la humanidad en pos de nuestra venganza? ¿Sabremos asumir las consecuencias?

La saga “Valkyrie Profile”, aun contando con tres juegos bastante distintos entre sí, se articula en torno a la melancolía latente en los poemas nórdicos, a través de este narrativa centrada

LA SAGA “VALKYRIE PROFILE” SE ARTICULA EN TORNO A LA MELANCOLÍA LATENTE EN LOS POEMAS NÓRDICOS.

“VALKYRIE PROFILE” ES UN VIAJE IMPRESCINDIBLE PARA CUALQUIER AFICIONADO A LA ÉPICA.





en la muerte y la pérdida, en la crueldad de un destino marcado por poderes inmisericordes. No nos encontramos, como en otros panteones construidos ad hoc en el género del RPG, con deidades bondadosas que equilibren la balanza. No queda más que la lucha pírrica. Este carácter grave, a ratos pesimista, desesperado, convierte a la serie de Tri-Ace en una joya que brilla entre la maleza. Un viaje imprescindible para cualquier aficionado a la épica.

MARIELA GONZÁLEZ ALVÁREZ.


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.



EL MITO DE BASTION.

Mito:

1. m. Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico.

2. m. Historia ficticia o personaje literario o artístico que condensa alguna realidad humana de significación universal.

3. m. Persona o cosa rodeada de extraordinaria estima.

EL ORIGEN DE LOS MITOS DEBE SER TAN LEJANO COMO EL DEL PROPIO HOMBRE.

4. m. Persona o cosa a las que se le atribuyen cualidades o excelencias que no tienen, o bien una realidad de la que carecen.

Estas son las cuatro acepciones de la palabra mito ofrecidas por el diccionario de la Real Academia Española. El propio concepto nos retrotrae a una época más antigua, el origen de los mitos probablemente sea tan lejano como el propio origen del hombre, pero el origen del término es acuñado por los griegos y sobre este tiempo y espacio trabajaremos dentro de esta entrada.

Los mitos forman parte de la cultura de una comunidad y dentro de ella al sistema de creencias. Tradicionalmente los protagonistas de estos mitos fueron los dioses, los héroes y los personajes mitológicos que formaron a través de estos mitos enormes relatos y relaciones que hoy conocemos como mitología. Su función era evidente, la explicación de sucesos naturales, pero también eran aleccionadores, ofrecían modelos de conducta y ejemplos de comportamiento. Eran, en definitiva, la explicación del mundo dada por el hombre basándose en elementos alógenos a él. De hecho el fin de los mitos se llevó a cabo en la propia Grecia, cuando el logos o la razón desbancaron al mito como explicación de los hechos naturales. Sin embargo estos permanecieron como narraciones y de hecho el concepto de mito no desapareció de la humanidad, sino que se transformó dentro de los mitos cristianos y en el siglo XIX en los mitos comunistas y anarquistas, por citar ejemplos conocidos por todos.

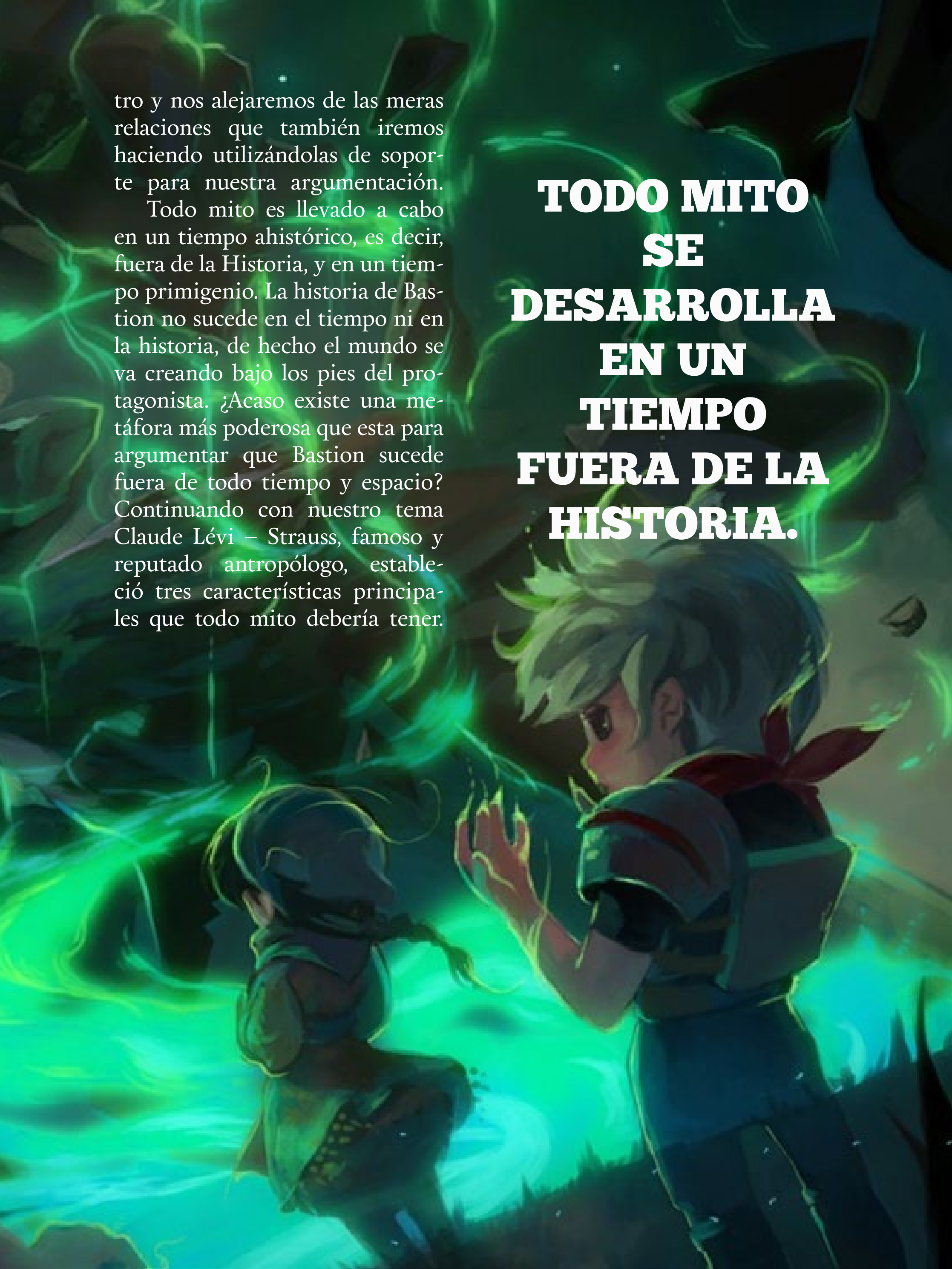
La supervivencia del mito se debe únicamente a causa de su propia estructura y sus características. Los elementos del mito son claros y evidentes y los videojuegos los han utilizado en muchas ocasiones, sin embargo el uso que han hecho de ellos siempre ha sido superficial, como mera excusa para narrar una historia alejándose de la función primigenia del mito, sin embargo existe un juego que ha sabido adaptar estos modelos a su estructura e incluso función,

revistiendo toda su propuesta de elementos mitológicos y fantásticos y ofreciendo una propuesta que en nada tiene que envidiar a antiguos mitos como el de Osiris, Moisés, etc. Nos estamos refiriendo a Bastion (íd.; Supergiant Games, 2011).

Bastion es un título de acción y rol enmarcado dentro del sector del juego independiente nacido hace ya tres años y que supuso una ola de aire fresco al género. No hablaremos más del juego en sí porque este ha sido objeto de cientos de análisis y textos a lo largo de los años aunque haya caído en el olvido recientemente, una característica, su corta vida en el recuerdo del jugador, que parecer ser compartida por otros muchos títulos de corte independiente.

Bien, Bastion situaba al jugador manejando a "the Kid", el niño, en su misión de recoger diferentes piedras para crear el Bastión que hiciera posible la supervivencia tras la ola apocalíptica que sufriría el mundo, la Calamity. La primera referencia es más que evidente y salta a la vista, Noé en el Antiguo Testamento mandado por Dios tuvo que construir un arca donde guardar una pareja de todas las especies animales para salvarlas de una gran inundación. El paralelismo es más que evidente, sin embargo iremos más aden-

BASTION SUPUSO UN SOPLO DE AIRE FRESCO DENTO DE SU GÉNERO.



tro y nos alejaremos de las meras relaciones que también iremos haciendo utilizándolas de soporte para nuestra argumentación.

Todo mito es llevado a cabo en un tiempo ahistórico, es decir, fuera de la Historia, y en un tiempo primigenio. La historia de Bastion no sucede en el tiempo ni en la historia, de hecho el mundo se va creando bajo los pies del protagonista. ¿Acaso existe una metáfora más poderosa que esta para argumentar que Bastion sucede fuera de todo tiempo y espacio? Continuando con nuestro tema Claude Lévi – Strauss, famoso y reputado antropólogo, estableció tres características principales que todo mito debería tener.

TODO MITO SE DESARROLLA EN UN TIEMPO FUERA DE LA HISTORIA.

LA HISTORIA DEL MITO DEBE PIVOTAR ALREDEDOR DE UNA PREGUNTA EXISTENCIAL.

Su historia debe pivotar alrededor de una pregunta existencial referente a la creación de la Tierra, la muerte, el nacimiento, etc. Bastion cumple a la perfección con esta característica del mito, no solo nos habla de la muerte, toda la ciudad de Caeledonia ha sido destruida y el mundo donde se desarrolla el título ha sido reducido a piezas y sus habitantes en cenizas, sino que también nos habla del nacimiento de un nuevo mundo que dará a luz tras la construcción del Bastion erigiéndose "the Kid" en el legendario fundador de la ciudad a la altura de los hermanos Rómulo y Remo, fundadores míticos de Roma. Por tanto Bastion nos narra la muerte del viejo mundo y el nacimiento del nuevo a través de las manos inocentes de un niño.

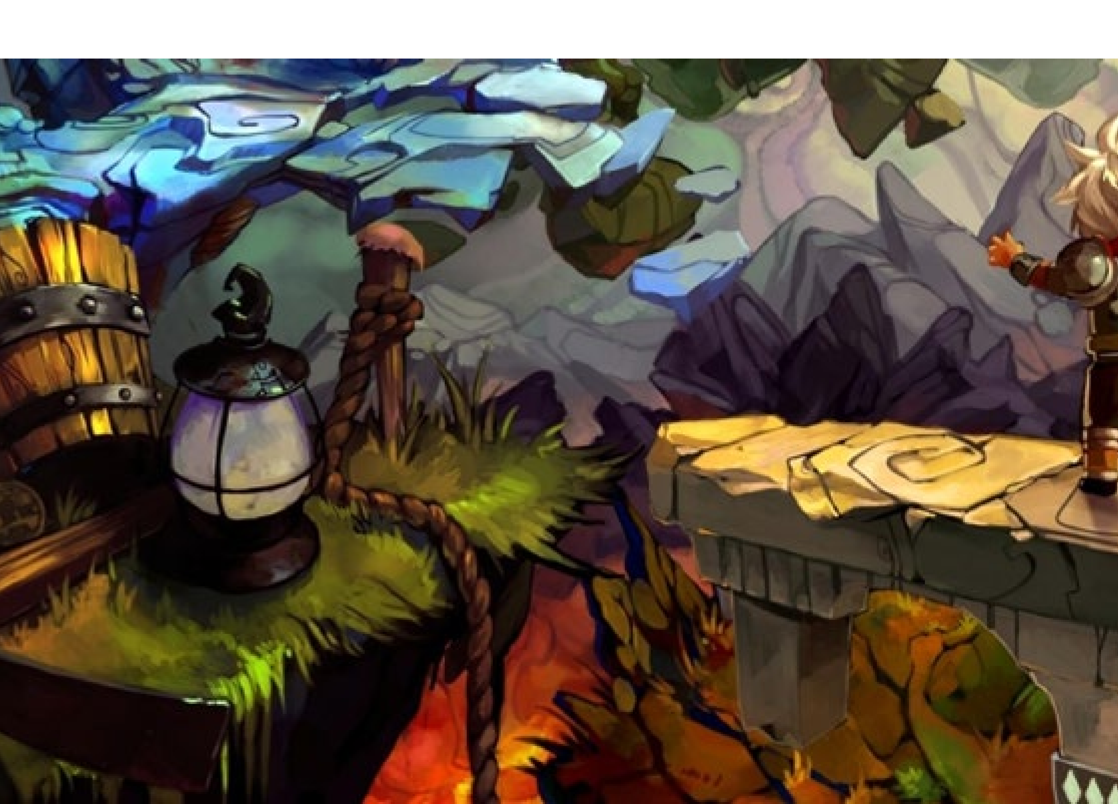
La segunda característica que debía incluir un mito era que toda su estructura debería estar constituida por contratos irreconciliables, es decir, vida contra muerte, destrucción contra nacimiento, dioses contra hombres, bien contra mal, etc. Como hemos comentado anteriormente, todo el título se desarrolla a través de una premisa clara, el nacimiento de un nuevo mundo a tra-



EL CULMEN DEL MITO DEBE SER LA RECONCILIACIÓN ENTRE LOS PRINCIPIOS ENFRENTADOS.

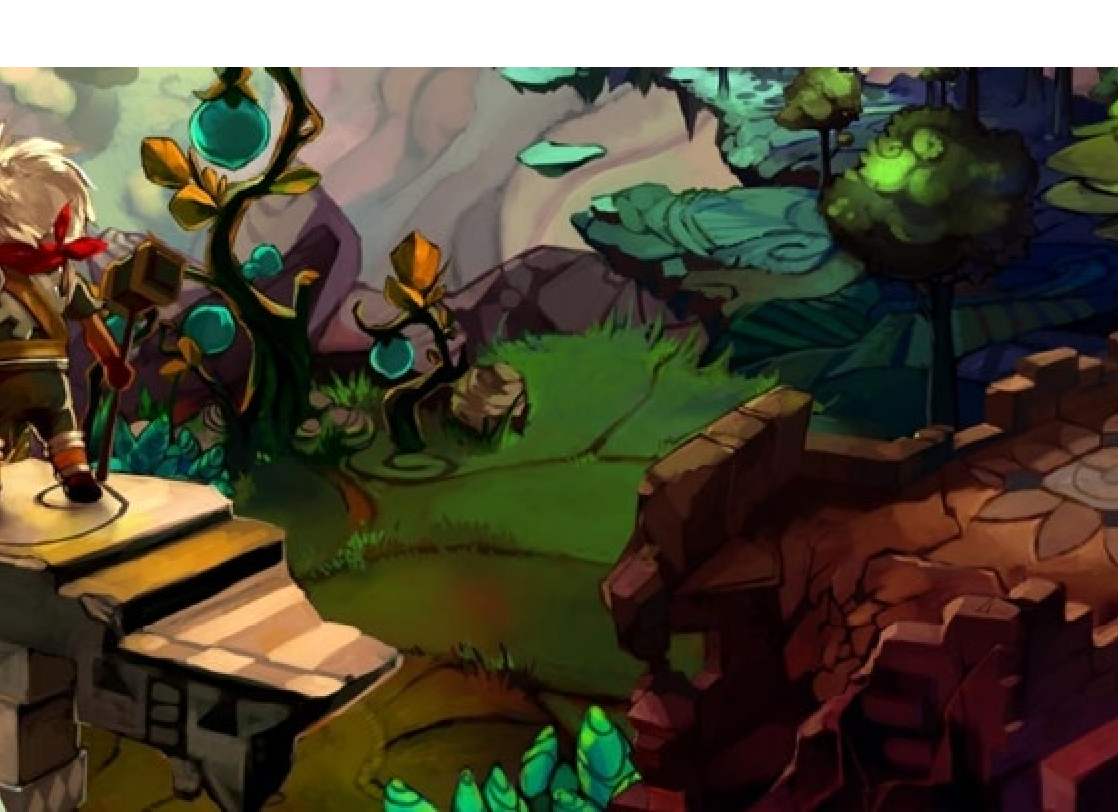
vés de las cenizas del antiguo. Por tanto toda la estructura del juego mantiene la originaria del mito.

Y para concluir el fin último del mito debe ser la reconciliación de esas dos partes contrapuestas para calmar la angustia existencial del hombre y como también hemos adelantado, esta característica se encuentra presente dentro del título porque es a través de la destrucción del viejo mundo por la que nace el nuevo. La función del mito o al menos a lo que debía atenerse un mito ha sido fruto de interesantes debates dentro del campo de la antropolo-



gía, Malinowski afirmaba que los mitos eran narraciones fundamentales y por tanto no eran únicamente religiosas, sino que también podían ser políticas e incluso económicas. Nosotros ya hemos mencionado la fundación de Roma, que entraría dentro de la categoría de mito político, pero existen otras como las económicas que fueron utilizadas por Marx y Engels ofreciendo al proletariado europeo del siglo XIX un paraíso en la Tierra. Por tanto el mito no es una explicación racional de aspectos mundanos, sino que realmente son explica-

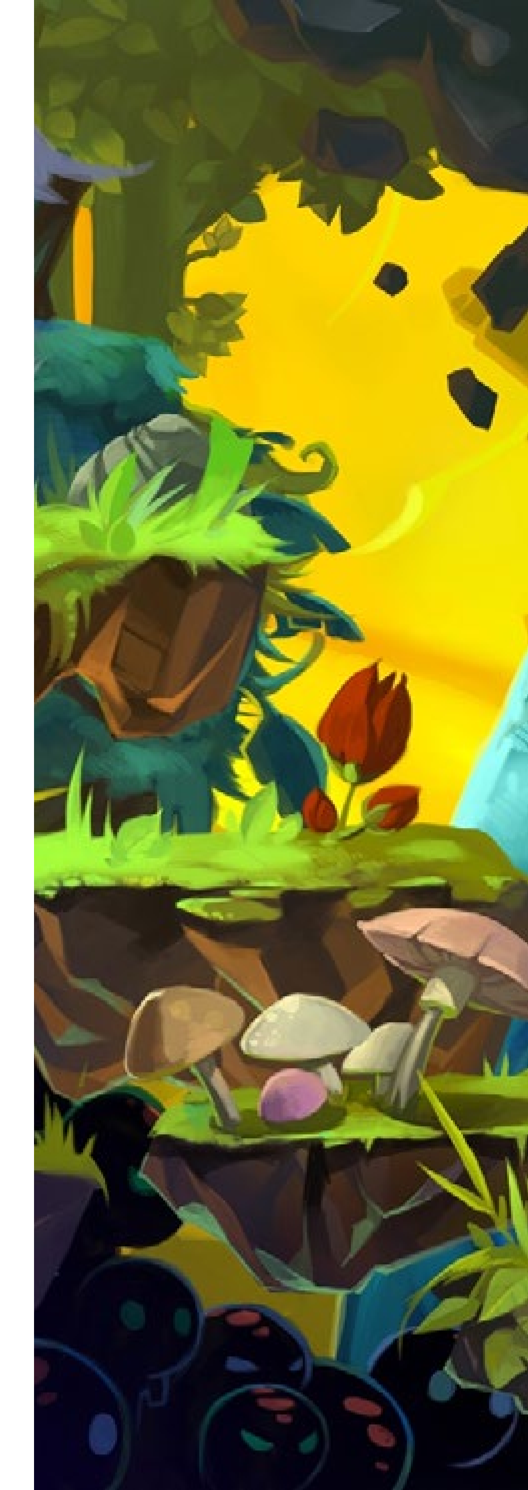
LA FUNCIÓN DEL MITO SIGUEN SIENDO FRUTO DE INTENSOS DEBATES.



ciones culturales que ofrece una comunidad a sus necesidades. En Bastion este aspecto se nos muestra cristalino en la voz del narrador, quien cuenta la historia a modo de cuento ¿Quizás para ser oída por los supervivientes de los que nacieron en Bastion y pedían escuchar historias sobre el fundador de la fortaleza? Quizás.

Del mismo modo y sin desmerecer, Bastion presenta el envoltorio típico de los mitos antiguos. Estas narraciones estaban sujetas a cierto estilo y discurso que lo alejaban de otros estilos literarios como por ejemplo la Historia. Los mitos estaban preñados de alegorías y simbolismos que debían ser interpretados por los oyentes de

UN MITO ES LA EXPLICA EXTRAORDINARIA DE LAS NECESIDADES DE UNA COMUNIDAD.




LOS MITOS ESTA-
BAN PREÑADOS
DE SIMBOLISMOS
QUE DEBÍAN SER
INTERPRETADOS.



la narración. No eran narraciones literales salvo en su más primigenio origen. Sin embargo esto no significa que los mitos sean iguales a los cuentos o las fábulas ya que los mitos en su origen eran tomados como historias verdaderas en contraposición a los anteriores. Bastion se presenta lleno de simbolismo y alegorías, su envoltorio gráfico es la máxima expresión de este desarrollo donde todo se nos presenta de un modo mágico e irreal, como si viviéramos dentro de un sueño que hay que interpretar y que solo cobra sentido cuando el narrador explica los acontecimientos que se suceden en la historia.

Por tanto, Bastion se nos antoja un mito de la vida moderna, un narración que ha sabido hundir sus raíces en la tradición más genuina de la mitología antigua para envolverla en unos gráficos preciosistas y contar verdades sobre la condición humana y su desarrollo en la Tierra y como sus problemas más acuciantes pueden ser solventados mirándolos desde una óptica prístina e inocente encarnada en los ojos de un niño que desde las cenizas del mundo sabe construir un mundo nuevo. Un mito de la era moderna.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.





LA MITOLOGÍA COMO ESQUELETO NARRATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL VIDEOJUEGO

De la Antigua Grecia, cuna e icono del desarrollo intelectual del ser humano y cuna de las artes, decía Oscar Wilde en El crítico como artista, que era esta una nación de críticos de arte y la crítica les otorgaba la capacidad de cambio y evolución en el arte (Wilde, O.

CADA HISTORIA ESTÁ FORMADA POR OTRAS QUE NOS CONDUCEN A LA MITOLOGÍA.

2002:89-90). Esta evolución está presente en cada una de las ramas artísticas del ser humano, dando pie a nuevas formas de expresión, como el cine o los videojuegos.

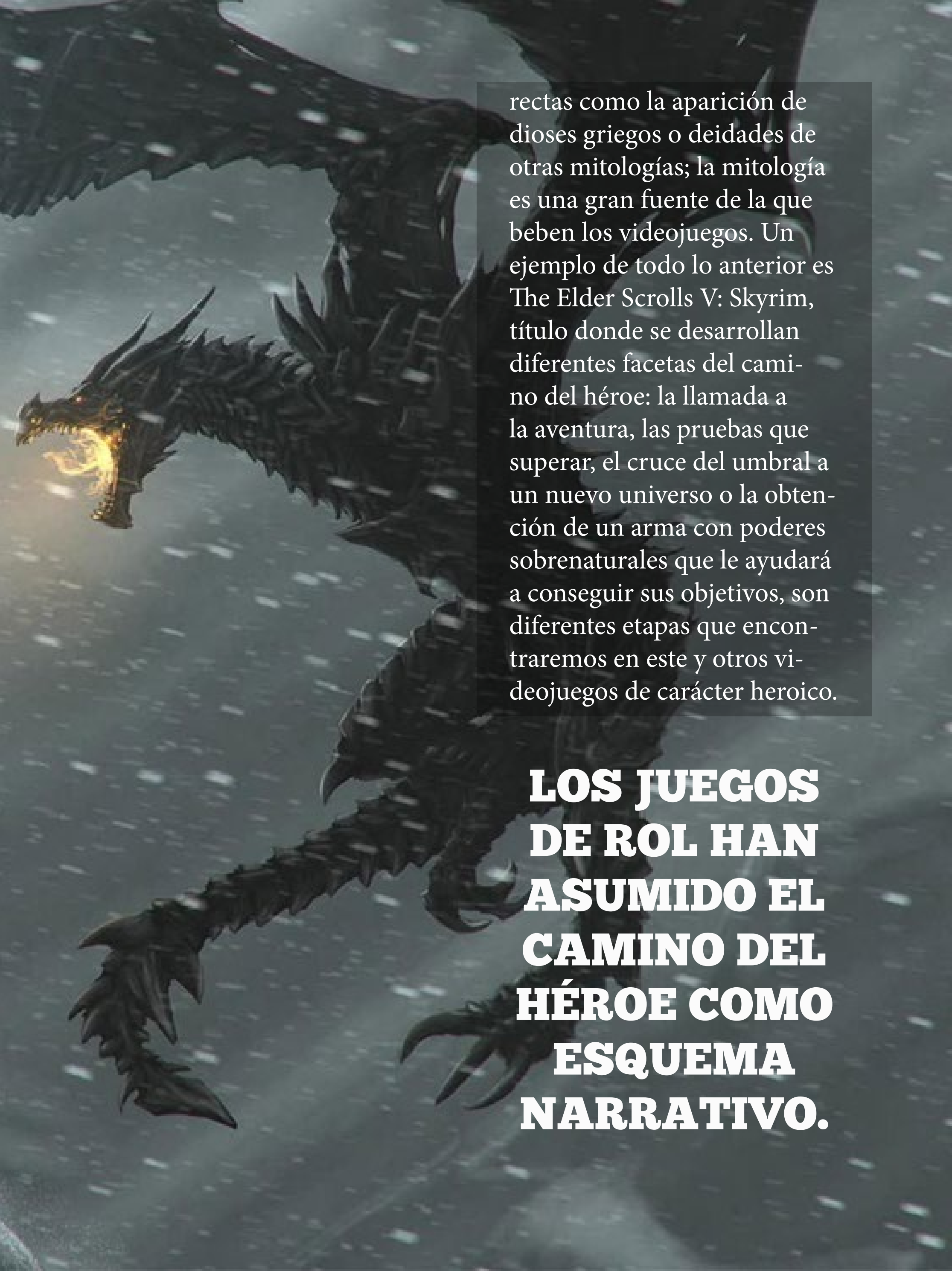
Estas diferentes corrientes poseen un denominador común que crea una conexión ineludible entre ellas, un origen que hace posible que cada historia esté formada por otras historias, formando una cadena que nos lleva a la Antigua Grecia y a otras grandes civilizaciones, cimientos de la sociedad actual y que nos conduce a la mitología.

El esqueleto interno de la comunicación está basado en historias y relatos. El semiólogo, escritor y filósofo Roland Barthes defiende que el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares y en todas las sociedades, el relato comienza con la historia misma de la humanidad; el relato está allí, como la vida (Barthes, R. 1970:9). Esta idea casa perfectamente con la teoría del psicólogo Jung sobre el arquetipo y el inconsciente colectivo, donde esta fabulación nace a partir de los arquetipos, que son contenidos comunes a todos los hombres y que se encuentran en el inconsciente colectivo, de naturaleza universal, al margen de las experiencias propias del individuo (Jung, C. 1970:11). Desde la antigüedad, antes de la escritura, la vida y las hazañas de los ancestros eran narradas y transmitidas de generación en generación. Desde la sociedad arcaica hasta la aparición de la escritura se fue esbozando un esquema mitológico sobre el que expandir el imaginario de la misma. Este imaginario se plasmó en las diferentes mitologías que ahora se

materializan en las historias que podemos encontrar en el cine, la literatura o los videojuegos, que aunque superficialmente posean una identidad propia y se muestren como historias diferentes, en su interior comparten grandes similitudes. De ahí que, por ejemplo, podamos encontrar el mito de Caronte en la primera película de Harry Potter, representado por Hagrid el cual conduce a los jóvenes a través de una barca hacia el nuevo mundo mágico, siendo el conductor y vigía que nos ayuda a pasar de un mundo a otro.

El videojuego como medio de narrar historias se ha visto influenciado por la mitología. Desde estructuras por antonomasia como "el camino del héroe", desarrollada por Joseph Campbell, donde todos los héroes siguen una serie de patrones hasta conseguir su objetivo, hasta referencias más di-

EL VIDEOJUEGO SE HA VISTO MUY INFLUENCIADO POR LA MITOLOGÍA.



rectas como la aparición de dioses griegos o deidades de otras mitologías; la mitología es una gran fuente de la que beben los videojuegos. Un ejemplo de todo lo anterior es The Elder Scrolls V: Skyrim, título donde se desarrollan diferentes facetas del camino del héroe: la llamada a la aventura, las pruebas que superar, el cruce del umbral a un nuevo universo o la obtención de un arma con poderes sobrenaturales que le ayudará a conseguir sus objetivos, son diferentes etapas que encontraremos en este y otros videojuegos de carácter heroico.

LOS JUEGOS DE ROL HAN ASUMIDO EL CAMINO DEL HÉROE COMO ESQUEMA NARRATIVO.

Estas etapas se desarrollan también en relatos mitológicos como por ejemplo el mito de Teseo.

No solo nos encontramos referencias mitológicas estructurales, también encontramos referencias directas a la mitología, personajes que nos recuerdan a seres mitológicos por su forma de comportarse y por lo que representan. Concretamente, también en Skyrim, tenemos personajes que se asemejan a otras figuras mitológicas, es el caso de los "príncipes daedra", seres sobrenaturales que juegan con el destino de los humanos y que son adorados por los mismos, estas deidades son un reflejo de los dioses griegos. Cada una de estas divinidades posee una serie de características y representan a diferentes facetas del ser humano. Un ejemplo de ello es Sanguine, príncipe daedra del libertinaje y los pecados, una clara personificación de Dionisos, dios griego del vino, la fiesta y la libertad sexual. Sanguine aparece en una taberna y esto no es una casualidad. La taberna se muestra como un lugar íntimo donde refugiarnos del exterior, ligando así la figura de Sanguine a la intimidad, al igual que Dionisos. El antropólogo Gilbert Durand creador de la mitocrítica, establece dos estructuras imaginarias diferentes en las cuales los símbolos en unión a otros, adquieren significados diferentes. Estas estructuras se llaman régimen nocturno

EN THE ELDER SCROLL V: SKYRIM ENCONTRAMOS REFERENCIAS MITOLÓGICAS DIRECTAS.


LA MITOLOGÍA
NÓRDICA ES
UNA GRAN
INFLUENCIA
PARA SKYRIM

y régimen diurno. El régimen nocturno va ligado a la intimidad y el régimen diurno va ligado al conflicto. Esta explicación es muy importante en el sentido narrativo y mitológico de la historia, ya que Sanguine aparece en la taberna y posteriormente en una cueva, ambas localizaciones simbolizan el intimismo del régimen nocturno al que va ligado Dionisos. Por tanto vemos cómo el mito no sólo aparece referenciado de forma superficial, se desarrolla en la narrativa del videojuego gracias a la simbología.

Esto hace perceptible que la mitología está presente en el videojuego, como estructura, véase el camino del héroe, y también como figuras ya existentes que se recrean de una forma fiel. Por tanto, vemos cómo la mitología además de ser una cuna de personajes, símbolos, referencias y temáticas, es una base para la construcción de la narrativa del videojuego.

Con respecto a la influencia de la mitología a la narrativa, algo que también nos

LA MITOLOGÍA ESTÁ PRESENTE EN LOS VIDEOJUEGOS DE MANERA DIRECTA E INDIRECTA.

llama la atención en Skyrim es cómo la mitología se hace palpable a través del proceso. Para explicar esto es necesario hablar de Ian Bogost y de su teoría, el proceduralismo. Bogost nos habla del videojuego como sistema, un sistema que sigue una serie de reglas o procedimientos programados en los que se basa el diseñador para crearlo (Bogost, 2007:1-15). El proceso se desarrolla a la hora de tomar una elección, como es en el caso de Skyrim, continuamente estamos decidiendo qué hacer con nuestro personaje y qué camino tomar, todos estos procesos están programados y hacen que el videojuego tome un camino según nuestra elección. Estos procesos también están basados en estructuras mitológicas, ya que cada elección que tomamos nos convierte en un villano, en el salvador de un pueblo, en un mercenario o en el adalid de un dios; figuras que se encuentran en dentro de los relatos mitológicos.

Uno de los rasgos más característicos de los video-

CADA ELECCIÓN QUE TOMAMOS NOS CONVIERTE EN UN HÉROE, EN UN VILLANO O EN UN SALVADOR.

juegos que nos llama la atención es el sincretismo religioso y mitológico que podemos encontrar dentro de en sus historias. Sin ir más lejos, tomando de nuevo Skyrim como referencia, podemos encontrar una diégesis basada en la mitología nórdica: encontramos dragones, gigantes, elfos, orcos… y a la vez toma prestadas figuras de otras mitologías, como el caso que desarrollamos anteriormente, donde Dionisos era representado por Sanguine. Otro de los ejemplos de este sincretismo lo podemos encontrar en la saga Final Fantasy. En este aparecen deidades como Shiva, Bahamut o Leviatán, que pertenecen al marco mitológico de otras religiones y mitologías. En la mayoría de los casos los nombres

EL SINCRETISMO ES UN HECHO MUY EXTENDIDO EN LOS VIDEOJUEGOS.

son sacados de su contexto por lo que pierden su sentido narrativo, pero otros, como es el caso de Bahamut, parecen conservar su identidad mitológica. Bahamut es un pez gigante perteneciente a la mitología árabe y cobra su sentido en la división entre el cielo y el infierno. Es interesante porque Bahamut, a pesar de aparecer con forma de dragón en la saga, a lo largo de la misma, aparece siempre relacionado a la destrucción, al cambio entre la paz y el desastre, el bien y el mal. Por poner un ejemplo claro, en Final Fantasy IX, cuando Bahamut aparece va ligado al momento de la historia en el que se descubre que hay dos mundos y que uno absorberá a otro, rompiéndose así la estratificación que representa en la mitología a la que pertenece.

Llegados a este punto donde vemos que la mitología se hace patente en el videojuego, y sobre todo en el marco narrativo, sería conveniente estudiar si es tratada como una mera fuente de recursos



LA MITOLOGÍA SE HACE PATENTE EN EL VIDEOJUEGO, SOBRE TODO EN EL MARCO NARRATIVO.

narrativos y estructurales o si está presente como un trasfondo sociocultural que enriquece la obra. Desde mi opinión y basándonos en los dos videojuegos que hemos nombrado, podemos encontrar ambas situaciones, ya que en la saga Final Fantasy sólo encontramos una serie de nombres y personajes, cuya relación con la mitología y/o religión de la que proceden parece vaga, porque aparecen extraídos de la misma y no guardan relación con ella. El caso que explicamos parece guardar cierta relación con la mitología de la que procede, pero no sabemos si se trata o no de casualidad. En el caso de Skyrim, las referencias mitológicas como las analizadas, están más trabajadas, ya que encontramos un paralelismo entre el personaje del videojuego y el personaje mitológico, que se hace patente gracias a la simbología. La importancia del símbolo como elemento arquetípico hace posible la construcción del personaje y lo transfiere de forma idéntica a la obra, incluyéndolo con una personalidad propia en la narrativa y a su vez anclado a su origen mitológico.

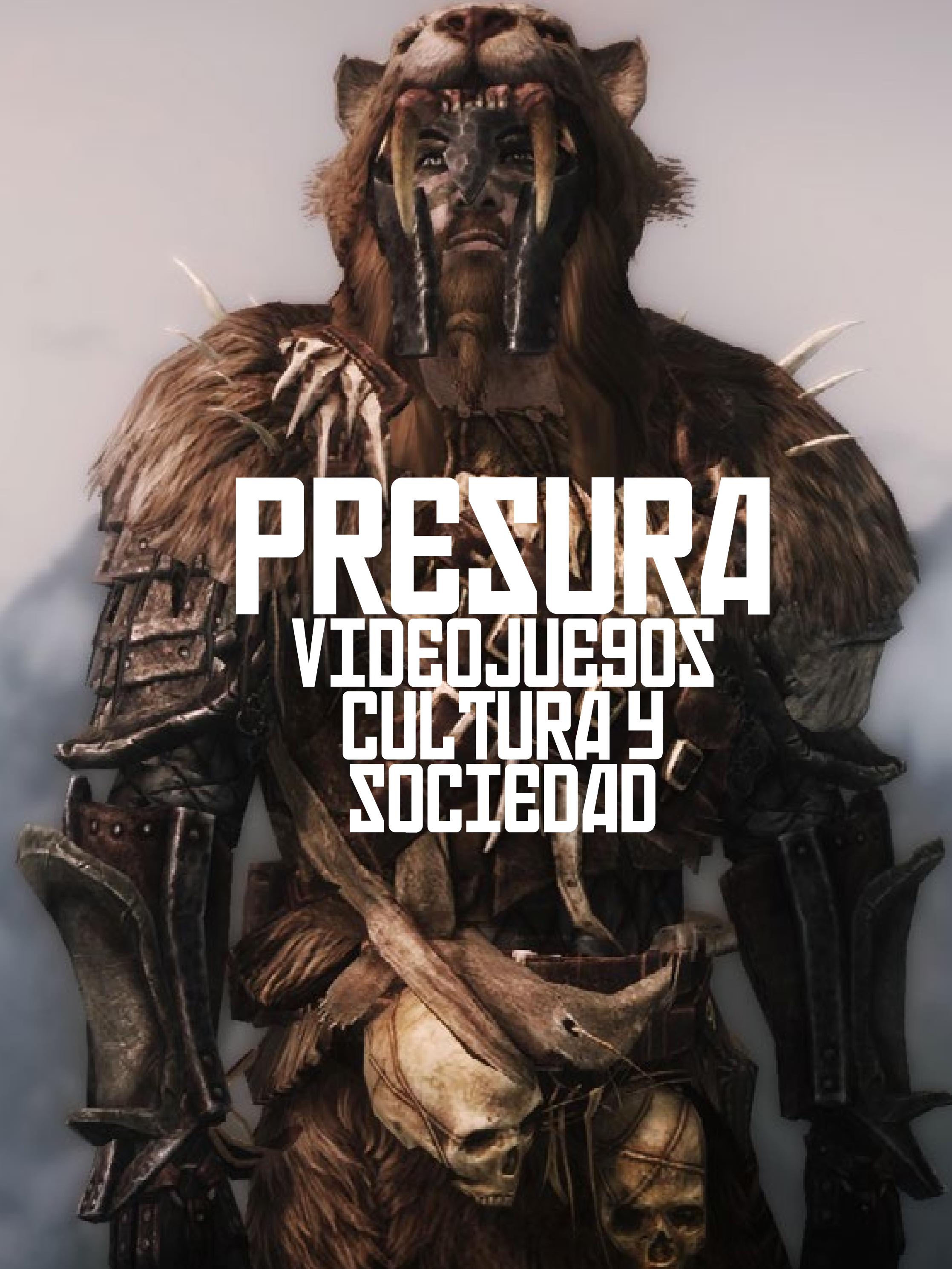
LOS VIDEOJUEGOS BASAN GRAN PARTE DE SU CONTENIDO EN LA MITOLOGÍA.

Como conclusión, cabría decir que el videojuego como obra de culto se


LA MITOLOGÍA ES UNO DE LOS PILARES EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONTENIDO NARRATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS.

asemeja a las obras tradicionales y basa gran parte de su contenido en la mitología, desde personajes, hasta la diégesis en la que se ven envueltos, y no sólo en la parte externa del relato, también en su interior, donde se repiten estructuras ya establecidas desde tiempos arcaicos, permitiéndonos afirmar que la mitología y los videojuegos han ido e irán siempre de la mano.

ANTONIO CONTRERA LIMONES


PRESURA
VIDEOJUEGOS
CULTURA Y
SOCIEDAD



APOTHEON

EL OCASO DE LOS DIOSES 2.0.

La singularidad mitológica del mundo griego pese a ser de las más conocidas a nivel literario y académico está infrautilizada en la imaginería audiovisual de las industrias ocio-culturales como el videojuego, salvo honrosas excepciones, en comparación con otros periodos históricos como puede ser la Edad Media europea.

Si bien se han hecho ciertas adaptaciones videolúdicas de historias ambientadas en la Grecia tan ampliamente conocidas como Jasón y los argonautas ("Rise of the Argonauts", Liquid Entertainment 2009) o Hércules ("Disney´s Hercules", Eurocom 1997; "Hercules"; Interdisc, Alpha Omega, The Power House 1984-1986) lo cierto es que hay que considerarlas adaptaciones libres, en mayor o menor medida dependiendo del título, de las historias y personajes griegos. Especialmente sangrante es la adaptación de Disney la cual modifica por completo la idiosincrasia de la historia y los personajes originales.

Juegos como "Funk of Titans" (A Crowd of Monsters 2015) o "NyxQuest: Kindred Spirits" (Over the Top Games 2009), anteriormente "Icarian: Kindred Spirits", se sirven de la ambientación y/o dioses, personajes y criaturas de la mitología para conformar el mundo de juego, así como la saga "God of War" (GoW en adelante). Quizá sea esta última la más conocida y la que presenta de forma más real la idiosincrasia de los mitos griegos, con todas las licencias que tiene, pero sin llegar al nivel que lo hace "Apotheon" (Alientrap Studios 2015).

"Apotheon" es juego de plataformas y lucha en 2D que recrea fidedignamente la mitología griega y el espíritu de sus relatos. A lo largo del juego tendremos encontronazos con los principales dioses de Olímpicos. Narrativamente hablando, sería un craso error comparar el videojuego "Apotheon" con la saga de "God of War", como se puede observar en diversos foros, ya que, a pesar de que tienen algunas coincidencias como la ambientación o el destino final del protagonista, la trama y la temática es totalmente divergente. Mientras que Kratos encarna una historia de venganza personal que en última instancia nos muestra las consecuencias de la violencia, Nikandreos actúa como un nuevo Prometeo, apoderándose de los poderes de los dioses para favorecer a la humanidad, lo que permitirá volver a regenerarla (el mito del eterno retorno). En este juego el elemento vengativo proviene de la diosa Hera, siendo un elemento típico de los mitos asociados a la diosa como

LA MAYORÍA DE LAS ADAPTACIONES MITOLÓGICAS DE LA ANTIGUA GRECIA SON LIBRES.

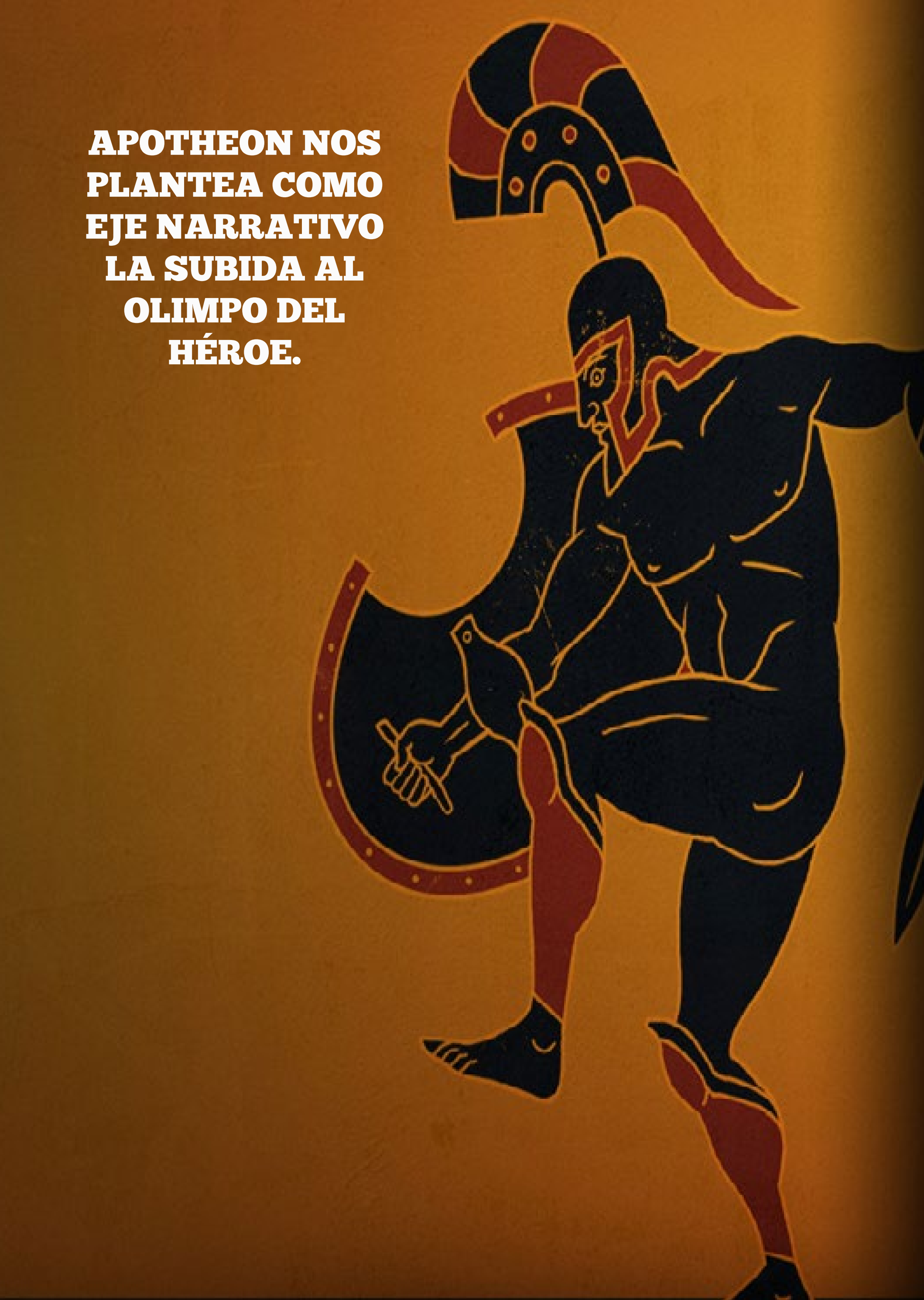
demuestra su odio a personajes como Hércules, Pelias, Paris o su intento de destronar a Zeus por sus devaneos y desplantes como se relata en la Ilíada (canto 1 versos 364 y siguientes).

A pesar de que se puede considerar de que en GOW se refleja en cierta medida el concepto de héroe clásico (1) y que, incluso, la trama contiene muchos elementos narrativos coincidentes con lo que encontramos en una tragedia griega, Apotheon es un ejercicio de absoluto virtuosismo en lo que se refiere a la adaptación y puesta en escena del mundo griego y su mitología. El juego es una prueba palpable de que se puede plasmar el mundo antiguo tal como era, o cualquier época pasada, sin que ello sea óbice para no llegar al gran público.

Específicamente "Apotheon" nos plantea como eje narrativo la subida al Olimpo del héroe Nikandreos para poner en su sitio a un descontrolado Zeus. Dicho de otro modo, la narración nos habla de la lucha épica entre un humano mortal contra la divinidad pero la entronca con una de las historias que puedes encontrar en casi cualquier mitología de las diversas religiones que pueblan el mundo como es el abandono de la humanidad por parte de los dioses.

El origen de este abandono tiene dos variantes: bien hay un

APOTHEON ES UN EJERCICIO DE ABSOLUTO VIRTUOSISMO EN LA ESCENIFICACIÓN DEL MUNDO GRIEGO.



APOTHEON NOS PLANTEA COMO EJE NARRATIVO LA SUBIDA AL OLIMPO DEL HÉROE.

cambio de Edad en la historia humana que deja su impronta en la religión y mística, véase el famoso ocaso de los dioses nórdicos, más conocido como Ragnarok; bien la deidad principal se enfada por iniquidad de la humanidad como ocurre en el mito del Diluvio universal, mito del que existen referencias en diversas culturas por todo el orbe y del que el poema de Gilgamesh es la referencia escrita más antigua existente del mito. En cualquiera de las dos variantes nos encontramos con la reconstrucción del mundo y del pacto con la divinidad, circunstancia que no deja de apuntar a un pensamiento cíclico, conocido como el mito del eterno retorno tal y como postuló Mircea Eliade en su libro de homónimo título.

El presente artículo no versa sobre el arte griego ni su influencia, pero hay que resaltar ciertos detalles y elementos que resultan significativos y convierte al Apotheon en una rara avis dentro de su categoría. Es significativo que el arte visual del juego está basado en la estética de las cerámicas griegas de figuras negras (VII a.C.-V a.C.) y figuras rojas (VI a.C.-III a.C.), el diseño de los personajes es una mímesis absoluta de la idiosincrasia de este estilo. Otra demostración de que los creadores del juego realizaron una excelente labor de documentación es que a lo largo del juego aparecen esculturas griegas emblemáticas tales como la reconstrucción del actualmente perdido Zeus de Olimpia, reconocida como una de las 7 maravillas del mundo antiguo y realizada por Fidias, o el Poseidón de Cabo Sunión, del que existe un debate si es un Zeus o un Poseidón. A lo que

APOTHEON ESTÁ BASADO EN LA ESTÉTICA DE LAS CERÁMICAS GRIEGAS DE FIGURAS NEGRAS.

podríamos añadir la recreación de los dioses y demás criaturas de la mitología helena -centauros, cíclopes…., etc.- tal y como aparecen en la iconografía griega.

Otro elemento que nos parece especialmente reseñable, y del que creemos no está suficientemente reconocido, es el cuidado que han tenido al elegir los detalles geográficos-mitológicos, que trataremos posteriormente, y detalles de carácter filológicos y literarios, de los cuales citaremos los más representativos por el espacio del que disponemos en el artículo. La etimología del título, por comenzar por el principio, ya nos hace un pequeño destripe de cómo finaliza la historia: "Apotheon" palabra que podríamos traducir como "convertirse en un dios", concepto para el que en castellano tenemos las palabras apoteosis, de origen griego, y deificar, de origen latino. Otra característica destacable en este sentido, y que es característica de la mitología griega, es que el nombre del héroe del juego es un nombre parlante, un nombre que puede desde marcar el destino del héroe a hacer referencia a una condición física del mismo. En este caso, Nikandreos significa "hombre victorioso" y destaca la cualidad que tiene el héroe al final de su aventura. De forma complementaria su armamento hoplita, aunque utilizaremos más armas mientras ascendemos el Olimpo, también tienen nombre: "Dory" la lanza y "Xifos" la espada, así como referencias a la Ilíada, por ejemplo el escudo de Ajax en forma de torre o el mito de las edades de la Teogonía.

Hay que reseñar que los desarrolladores del juego incluso han intentado que la música fue-

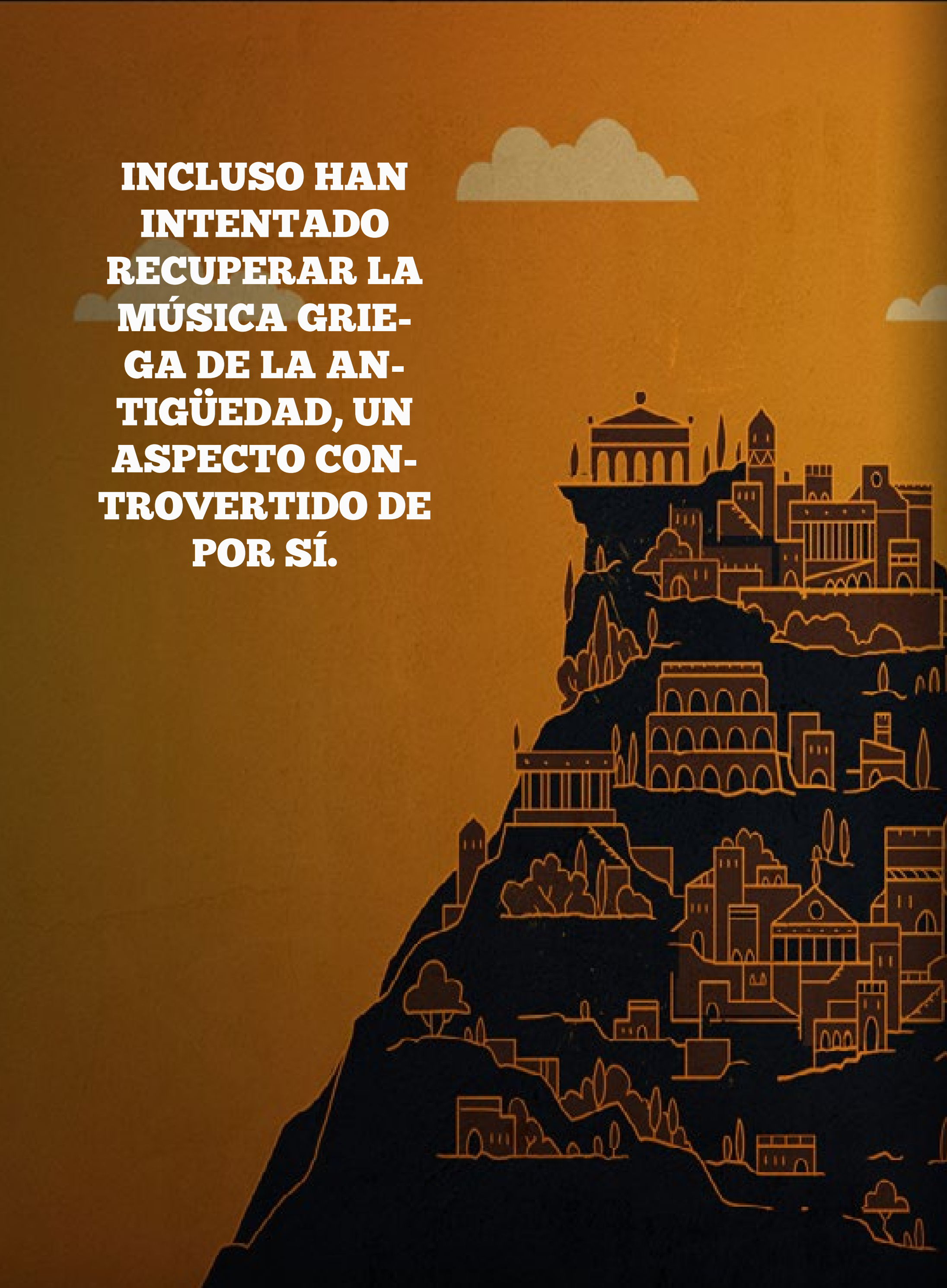
HAN TENIDO UN ESPECIAL CUIDADO A LA HORA DE ELEGIR LOS DETALLES GEOGRÁFICOS-MITOLÓGICOS.

ra la más fiel posible, hecho que recuerda el trabajo de grupos como "Daemonia Nymphe" que intentan reconstruir la música griega antigua. Este tema es delicado por lo controvertido del tema en investigación ya que es muy difícil afirmar que dichas reconstrucciones sean fidedignas con los datos que se tienen al respecto.

TODOS LOS DETALLES REFLEJAN EL GRADO DE CONOCIMIENTO DEL MUNDO GRIEGO POR PARTE DE LOS DESARROLLADORES.

Todos estos detalles reflejan el grado de conocimiento del mundo griego por parte de los responsables del juego. A nivel narrativo, Apotheon se entronca con el mito del abandono de la humanidad por parte de la deidad. La realidad es que Zeus ha ordenado al resto de los dioses que retiren los dones que dan a la humanidad, la propia Hera en cierto momento nos señala que sin las semillas de Ceres, en clara alusión al mito del rapto de Perséfone y el inicio de las estaciones, sin los animales de caza que proporciona Artemis el ser humano está condenada a morir de hambre y que sin la labor de Apolo estamos condenados a la ignorancia y el salvajismo. La diosa es la única de los dioses con potestad para revelarse contra Zeus, puesto que ella como consorte del dios es también reina y no considera que deba obedecer, aunque tampoco nos oculta que tras esta intención también se ocultan las ansias de venganza por los amoríos del Crónida. En varios pasajes de la Ilíada Hera ya se opone a las órdenes y deseos del señor del Olimpo.

Contextualmente comenzamos así la aventura, aunque desconocemos el origen del porqué de la pérdida de los dones. Nikandreos, nuestro héroe, es informado por la propia Hera del plan de Zeus para acabar con la humanidad tras un ataque a su ciudad natal Dión, situada a los pies del monte Olimpo y que en la antigüedad era sede de un santuario en honor a Zeus, santuario nacional de los macedonios de la época y que tras la batalla de



INCLUSO HAN INTENTADO RECUPERAR LA MÚSICA GRIEGA DE LA ANTIGÜEDAD, UN ASPECTO CONTROVERTIDO DE POR SÍ.

Gránico (mayo del 334 a.C.) Alejandro Magno mandaría erigir un monumento para conmemorar la batalla. Tras este discurso la diosa Hera nos convierte en su campeón y al igual que Prometeo debemos robar los poderes de los dioses para favorecer a los hombres, y en última instancia ser la herramienta para la venganza de la diosa. Para poder llevar a cabo estos cometidos Hera nos da acceso al Olimpo.

En nuestra escalada hasta la cima deberemos ir superando diferentes niveles que coinciden con las casas/aposentos de los diferentes dioses olímpicos. Cada vez que derrotemos a un dios le arrebataremos los objetos sagrados que le confieren poder, como pueden ser el tridente de Poseidón o la égida de Atenea. Los desafíos planteados en los diferentes niveles incluyen puzzles, búsquedas de objetos y encarnizadas luchas en un reflejo de los dioses que los regentan. Quizá el ejemplo más preclaro sean los niveles de Atenea y Ares al ser ambos dioses que encarnan la guerra en el mundo griego: Atenea es la estrategia frente a Ares que es la concepción violenta de la guerra, que en el mundo romano será encarnada por la diosa Belona. Es por eso que en el nivel de la diosa de los ojos glaucos debemos hacer uso de la astucia y la inteligencia para superar el laberinto que

EN NUESTRA ESCALADA HACIA EL CIELO DEBEREMOS IR SUPERANDO DIFERENTES NIVELES.

compone el nivel en vez del enfrentamiento cuerpo a cuerpo que hay que superar en el del belicoso Enialio.

La referencia a los mitos griegos del abandono no se circunscribe únicamente a la trama principal sino que a lo largo del juego son referenciados y mencionados. El principal de estos mitos es de Decaulión y Pirra, mito que alude también a un diluvio universal, los únicos supervivientes y quienes serán los que podrán regenerar a la humanidad tras encontrar la clave en el oráculo de Delfos. Aún así los mitos de las Edades que nos refiere Hesíodo, junto al mito de Decaulión y Pirra, no dejan de marcarnos la desaparición de la humanidad y su regeneración a lo largo de estas Edades, algo que el propio Zeus menciona en el juego, siendo cada una diferente a la anterior. Para este artículo queremos destacar la Edad Heroica que desaparecerá por la mediación del propio Zeus y que pondrá fin a la convivencia entre los dioses y los hombres pues a partir de la Edad de Hierro, edad actual según el poeta, serán menos frecuentes las visitas de los dioses a la tierra.

Como hemos explicado previamente cada nivel está concebido según el dios al que corresponde, pero son espe-

LA REFERENCIA A LOS MITOS GRIEGOS CLÁSICOS ES UNA CONSTANTE A LO LARGO DEL JUEGO.

cialmente destacables los que pertenecen a los gemelos de Leto ya que nos sumergen de lleno en sus propios mitos. Destaca poderosamente como han resuelto la concepción de Apolo como deidad solar ya que el dios ha secuestrado a Helios, privando por ello del sol al mundo con todo lo que eso implica. Nikandreos tendrá que encontrar a la ninfa convertida en laurel Dafne, recordemos la historia en las Metamorfosis de Ovidio (Ovidio "Metamorfosis" 1.452-567), la cual nos ayudará en nuestra labor dándonos el poder del sol para poder liberar así a los corceles que tiran del carro solar.

En el nivel de Ártemis las propias ninfas del bosque nos avisan del carácter arisco y vengativo de la diosa de los animales y que lo podemos relacionar con los sucesos de haciendo referencia al mito de Acteón (Ovidio "Metamorfosis" 3.138 - 252) y al de Orión (Apolodoro "Biblioteca Mitológica" 1.4,5). De hecho Ártemis nos convierte, al igual que a Acteón, en un ciervo y nos perseguirá con su arco a través de su bosque sagrado. Bosque en donde podemos observar que existen pilares decorados con la media-luna, un atributo que hace referencia a su condición de diosa lunar. Detalles sutiles que hacen refe-

LETO, APOLO, HELIOS, DAFNE, ARTEMIS, ETC., SERÁN TODOS PERSONAJES QUE ENCONTRAREMOS A LO LARGO DEL JUEGO.

rencia una y otra vez a los mitos asociados y atributos característicos de las deidades.

En el último nivel nos tendremos que enfrentar al propio Zeus que ha encarcelado a Hera tras descubrir su plan para hacerse con el control del Olimpo. Después de una lucha vencemos al Crónida y le arrebatamos el rayo, su símbolo y atributo de poder. Tras nuestra victoria descendemos el monte Olimpo podemos oír las imprecaciones que nos lanza Hera al ver que su plan para derrocar a Zeus e instaurar un matriarcado ha fracasado y nosotros, por Nikandreos, la hemos traicionado tras su (interesada) ayuda.

En las ruinas de lo que fue nuestro hogar Dión, nos encontraremos de nuevo a Zeus, armado y listo de nuevo para el combate. Aquí es donde se producirá la apoteosis de Nikandreos, lo que nos permite participar de un combate entre dioses. Tras una encarnizado combate matamos al señor del Olimpo y Nikandreos vaga por un mundo donde ya no existe la humanidad. Al igual que ocurre en el GoW, salvaguardando las distancias, los héroes protagonistas acaban suplantando la deidad objeto de su venganza o ira, aunque con resultados diferentes. Al final el plan de Zeus se ha completado y Nikandreos es un dios en un mundo sin hom-



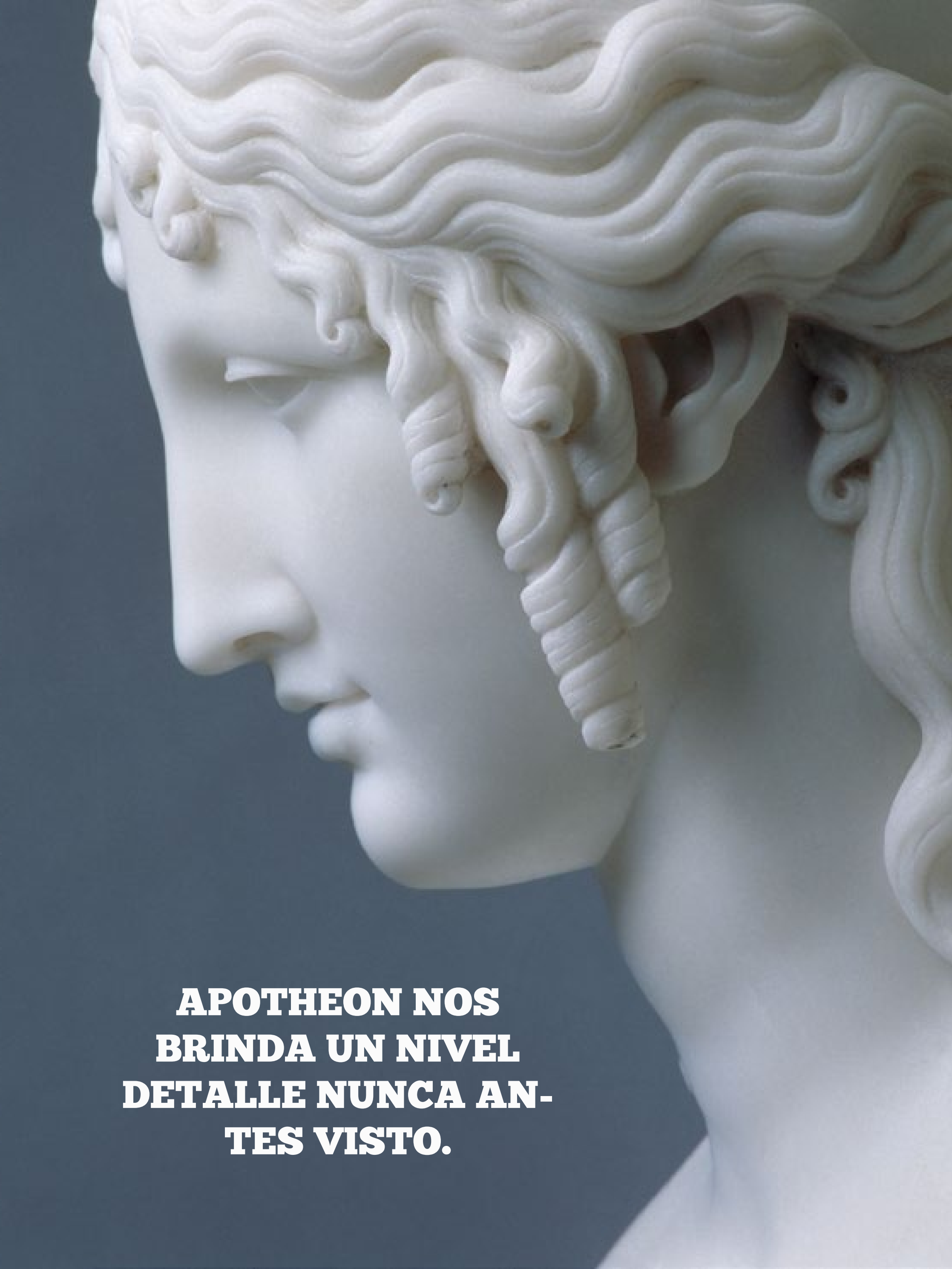
bres. Desesperado y compungido golpea una roca, produciéndose el milagro de que surge un hombre, siendo una referencia directa de nuevo al mito de Decaulión y Pirra, volviendo a regenerarse a la humanidad y comenzando una nueva era en la humanidad.

Este tipo de relato mitológico suele utilizarse para recordar el poder de los dioses, cuál es el origen de la humanidad y el pacto que existe entre la divinidad y el hombre. En el caso particular del Apotheon, al igual que ocurre en otras narraciones mitológicas de este tipo, Zeus se ha cansado de la inequidad de los hombres y decide acabar para siempre con los hombres. Esta decisión divina devendrá en el fin del Olimpo, la aparición de una nueva divinidad y una regeneración de la humanidad.

Lo cierto es que el final del Apotheon no es lo habitual en este tipo de relatos, pues lo normal es que al final los dioses se apiaden de los seres humanos y en el último momento los salven, reconstruyendo el pacto previo que existía. En el juego Nikandreos suplanta o, mejor dicho, reemplaza a la deidad y es el origen de la nueva humanidad. Al terminar el juego Nikandreos es un humano deificado que vuelve a instaurar el pacto del dios con el hombre, lo que quizá, inadvertidamente e hilando fino muy filosóficamente hablando, es una posible alusión al futuro advenimiento del cristianismo.

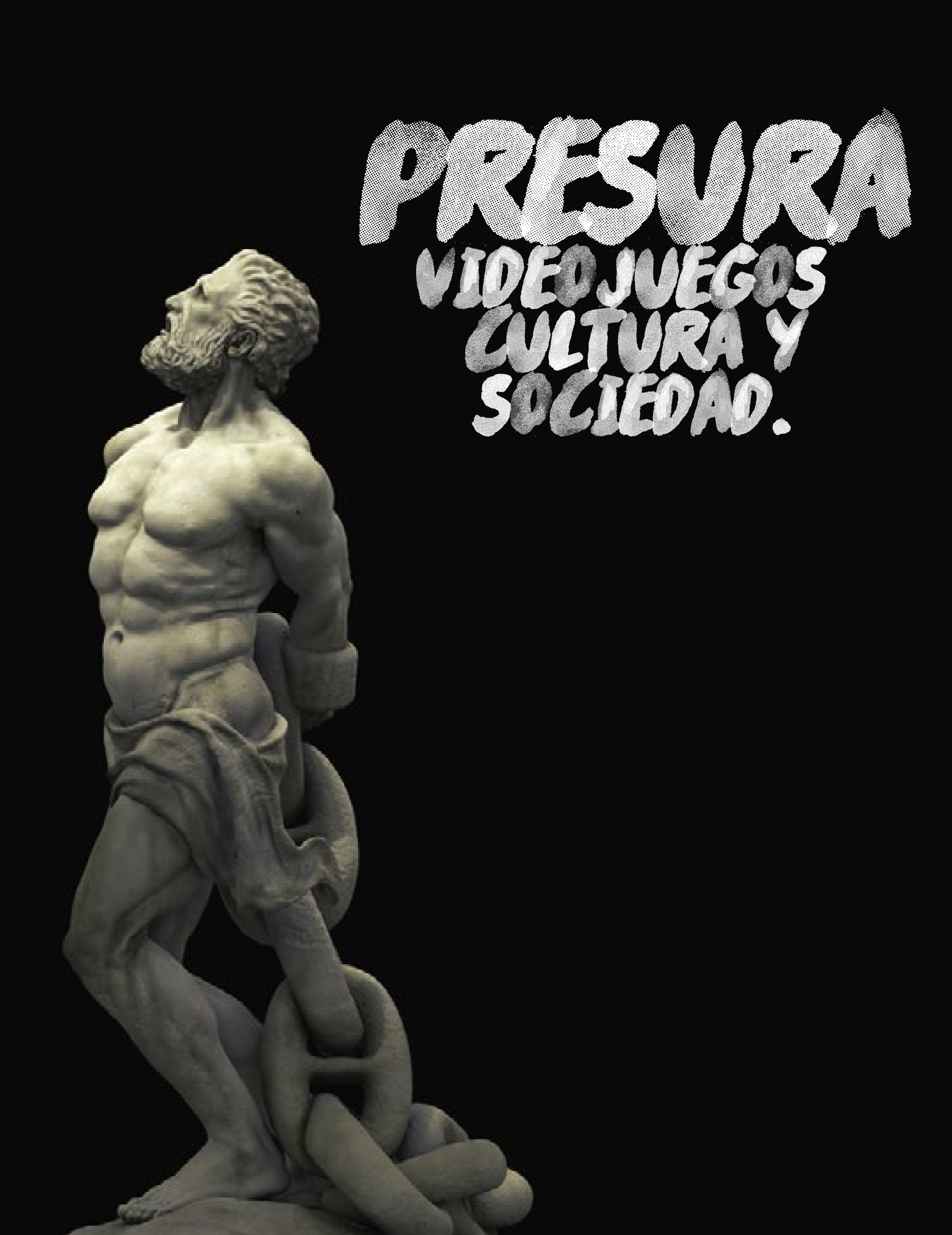
EL FINAL DE APOTHEON DIFIERE DE LOS TRADICIONALES FINALES MITOLÓGICOS GRIEGOS CLÁSICOS.

A modo de conclusión, en "Apotheon" nos encontramos tal nivel de detalle en distintos ámbitos - el artístico, el geográfico, el filológico y el mitológico- que daría pie a un análisis pormenorizado más amplio que permitiría destacar cada uno de ellos dentro de una reconstrucción del mundo griego. Hemos intentado destacar los elementos que nos permiten entender mejor la historia que nos relata el videojuego, toda vez que


APOTHEON NOS
BRINDA UN NIVEL
DETALLE NUNCA AN-
TES VISTO.

algunos detalles son de un nivel tan específico que únicamente estudiosos del mundo clásico son capaces de detectarlos y disfrutar de ellos. Al igual que ocurre con otros medios, o cuando observamos una obra de otra cultura, no hace falta conocer todos los matices para poder disfrutar de la misma. Por tanto creemos que hay que resaltar este videojuego porque recoge y adapta los mitos clásicos a los nuevos medios respetando el espíritu de los relatos en los que se basa.

RUTH GARCÍA MARTÍN & BEGOÑA CADIÑANOS MARTÍNEZ


PRESURA
VIDEOJUEGOS
CULTURA Y
SOCIEDAD.



EL VIDEOJUEGO COMO MITO.

El Videojuego como Mito

Nuestra concepción popular de mito consiste en una amalgama de significados que se confunden y hace necesario un glose de este carácter polisémico antes de adentrarnos en el tema de este artículo.

LA PRINCIPAL ACEPCIÓN DE MITO HACE REFERENCIA AL SENTIDO ETNO-RELIGIOSO.

La principal acepción de mito hace referencia a su sentido etno-religioso. Relatos antiguos, de origen alto, repetidos mediante variantes y estructuradores de sociedades a partir de conceptos morales ejemplares. El mythos, o sea, el relato en su vertiente fabulosa. En oposición al logos, el discurso racional, el mythos alude a conocimiento y la expresión de una realidad que excede los límites de la experiencia y la razón.

El mito también puede poseer un carácter literario. Cuando el mito pasa por un proceso de desacralización y pierde su contexto estructurador, no desaparece, sino que se le reapropia un nuevo contexto, el estrictamente literario (R. Trousson, 1981).

Ambas concepciones tienen al mito como una "ilustración simbólica y fascinante de una situación humana ejemplar para una determinada colectividad" (A. Dabezies, 2000). El único rasgo distintivo entre el Ulises homérico y el Ulises joyceano es su relación con la comunidad en la que son presentados, ya que formalmente funcionan de la misma manera y dialogan en el mismo marco que un personaje estrictamente literario como es Sherlock Holmes.

Los videojuegos, así como el resto de la cultura popular, abordan mitos y mitologías enteras desde esta perspectiva literaria, desde una distancia cultural e histórica. Los mitos son aprovechados como temas o motivos que acarrean cierto peso narrativo, significante, que dialoga con el bagaje cultural de su público.

Todo obviedades si paramos a pensarlo, pero necesarias antes de llegar a la tercera acepción de mito: la

socio-semiótica.

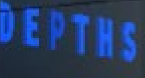
El siglo XX fue marcado por un estudio de la cultura en clave semiológica, o sea, se pasó a estudiar el comportamiento humano en relación con y subordinado al leguaje. Gracias a la revolución del signo de Saussure y el posterior desarrollo estructuralista de pensadores como Lévi-Strauss y Roland Barthes, se pasó de considerar el lenguaje un mero instrumento de la razón humana a aquello que la constituye. En suma, el lenguaje (escrito, hablado, codificado en imágenes) de una sociedad es lo que define su concepción del mundo.

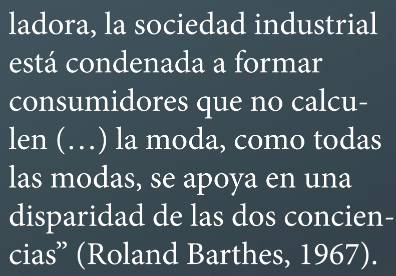
La semiología desborda lo lingüístico y, en forma de mitos y ritos que fagocitan la razón universal, estructuran el comportamiento de las masas y su relación con el mundo. Principalmente con la cultura popular. Principalmente, y aquí llegamos al punto de este texto, con los videojuegos.

“La razón es, lo sabemos, de orden económico. Calcu-

EN EL SIGLO XX PASÓ A ESTUDIARSE LA CULTURA EN CLAVE SEMIÓTICA.





LOS VIDEOJUEGOS NACIERON EN UN CONTEXTO CAPITALISTA Y SE DESARROLLARON COMO INDUSTRIA DENTRO DE LA SOCIEDAD DE CONSUMO.

ladora, la sociedad industrial está condenada a formar consumidores que no calculen (…) la moda, como todas las modas, se apoya en una disparidad de las dos conciencias” (Roland Barthes, 1967).

Los videojuegos nacieron, tal y como fue ampliamente desarrollado en la primera edición de Presura, en un contexto capitalista y se desarrollaron como industria en el marco de la sociedad de consumo, cogiendo prestadas fórmulas y modelos de las demás industrias culturales.

En una trayectoria parecida a la del cine, cuyos orígenes son marcados por la experimentación técnica y los artificios para el entretenimiento de las masas, los videojuegos también buscaron una vía de legitimización. Mientras que el cine fue adoptado por artistas e ideólogos en un inicio de siglo XX protagonizado por la eclosión político-ideológica de las artes, el videojuego abrió paso como forma de entretenimiento digna, financiera y culturalmente relevante.

El desarrollo del videojuego como producto cultural dictó nuestra relación con el formato. En una sociedad de consumo, para sugestionar la conciencia lógica del comprador, “es necesario extender ante el objeto un velo de imágenes, de razones, de sentidos, elaborar a su alrededor una substancia inmediata, de orden aperitivo, crear, en fin, un simulacro del objeto real” (R. Barthes, 1967). Este simulacro (videojuego) se hace imperceptible, una vez inserto en el gran simulacro de la sociedad de consumo.

“La sociedad de consumo es aquella en la que ya no hay solamente objetos y productos que se desean adquirir, sino donde además el propio consumo es consumido en forma de mito” (J. Baudrillard, 1970).

LA NUESTRA ES UNA COMUNIDAD REGIDA POR UNA ESTRUCTURA MÍTICA, SEMEJANTE A LA DEL MITO ETNO-RELIGIOSO.

La nuestra es una comunidad regida por una estructura mítica, semejante a la del mito etno-religioso. Son fáciles las analogías al comportamiento fanático y a la adoración, o el cliché de la denuncia marxista a la Club de la Lucha. Fijémonos, más bien, en el funcionamiento de este sistema mítico en sus pequeños detalles, en de dónde surgen los procesos significantes y cómo éstos acaban por definir nuestra concepción del videojuego y todo los que le es periférico.

Empecemos por el principio, el acto mínimo del juego, el jugar. De un juego no solemos sacar nada, no solemos producir nada, pero vinculamos a ello un valor. La significación, la atribución de signos, es una atribución de valores y la del juego es la más básica. Jugar a videojuegos te concede


DE UN JUEGO NO SACAMOS NADA, NO SOLEMOS PRODUCIR NADA, PERO VINCULAMOS A ELLO UN VALOR.

un ticket para entrar en un club cultural, un refuerzo de identidad.

Los videojuegos exaltan la experiencia particular, individualizadora, formalizada en opciones de customización en pro de la experiencia individual única, de significación de uno mismo en relación a los demás a partir de una base común. Jugar a un juego concede al jugador una posición en una comunidad, pero al mismo tiempo le posibilita diferenciarse de los demás, sentirse único. Una característica común a toda la sociedad de consumo particularmente destacada en el videojuego. “Lo que más se busca hoy en día no es una máquina, ni una fortuna, ni una obra: es una personalidad” (D. Riesmani, 1950).

La búsqueda por esta personalidad crea un mito colectivo. El de la significación del ocio más allá del ocio. La diversión también se carga de valor, todavía más que el trabajo. Seguir un zeitgeist, jugar al último juego de una serie el día de su lanzamiento, com-

LOS VIDEOJUEGOS EXALTAN LA EXPERIENCIA PARTICULAR E INDIVIDUALIZADORA.

prar la nueva generación de hardware, ser conocedor se la técnica alrededor de todo. La sociedad de consumo exige una profesionalidad en el ocio, caracteriza como virtuoso aquél que lo disfruta al máximo. Ser “gamer hardcore” se convierte, asimismo, en virtud.

Gracias a esta voracidad identitaria, el consumidor cae en un ciclo de condicionamiento de sus necesidades. Mientras que clásicamente se considera que la iniciativa pertenece al consumidor, y, a través del mercado repercute en los medios de producción, en nuestra sociedad se da la situación inversa, en la que la empresa de producción controla los comportamientos

SER “GAMER - HARDCORE” SE CONVIERTE, ASIMISMO, EN VIRTUD.

del mercado, la cual dirige y modela las actitudes sociales y las necesidades.

No hace falta irnos a Apple para encontrar un ejemplo evidente de ello. El mito del videojuego tiene estricta relación con el mito del progreso tecnológico. Creemos que mejor técnica produce mejor contenido. Una nueva generación de consolas alberga un ideal que incita nuestro deseo. Un deseo que se prueba vacío una vez gráficos y cuadros por segundo no invocan la satisfacción prometida. Nuevas formas de jugar, mediante gadgets y artilugios que prometen mejores experiencias, experiencias más significantes, plenas. El Kinect, el aparato electrónico que vendió más unidades más rápido de la historia, no fue más que el espejo de nuestros deseos, manipulados por la industria mediante el hype.

El hype, anglicismo popularmente empleado que expresa muy gráficamente una ascensión en el deseo por

EL "HYPE" ES PARTE ESENCIAL DE LA PRODUCCIÓN SIGNIFICANTE.

EL PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS NUTRE EL DESEO DE CONSUMO DE ESTOS.

algo hasta el punto de superar la razón, es parte esencial de la producción significante. Aunque también generado espontáneamente por la propia comunidad, la formalización e incentivo de este sentimiento hacia un producto cultural es labor de los medios de comunicación de masas. En el caso específico de los videojuegos, el periodismo en tanto que responsable de construir un relato cognoscible de la comunidad, acaba reproduciendo las estructuras míticas impuestas por la industria y subordinándose al mismo deseo de la comunidad.

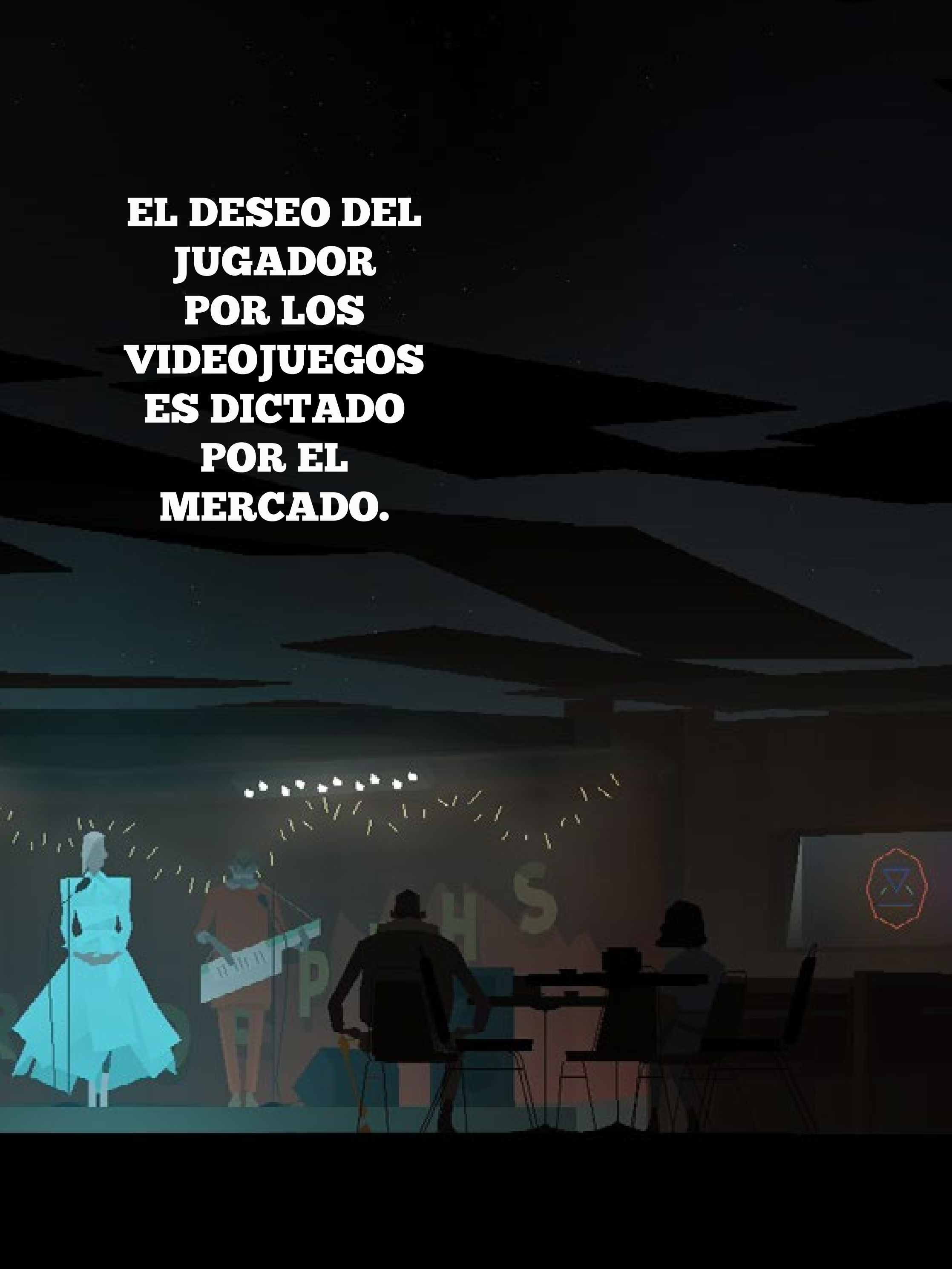
El periodismo, en tanto que fruto del deseo de una comunidad, nutre este mismo deseo creando signos en su discurso informativo. El periodismo de videojuegos tiene el papel de nutrir al mismo hype creando un relato alrededor de los productos, fijando signos desarrollados espontáneamente por la comunidad y convirtiéndolos en universales. Su propósito, por fin, es enriquecer al simulacro.

Paralelamente tenemos a la crítica de videojuegos, una práctica análoga al periodismo y desarrollada por los mismos profesionales. Ambos se diferencian, pero por el carácter continuo de uno y el permanente del otro; mientras que el periodismo es un efímero flujo de estímulos e informaciones, la crítica es una más que evidente guía de consumo. Basándose en un concepto jerárquico-comparativo traducido en un sistema simbólico de notas, el objetivo del crítico de videojuegos es calificar al producto según su valor en el sistema de preceptos "universales" dictados por el deseo del consumidor. Deseo este que es dictado por el mercado, que a su vez es dictado por las empresas de producción. Una nota, en todo su absolutismo referencial, no posee valor objetivo y, aun así, insistimos en atribuirle un poder trascendental.

LOS PRODUCTOS SON CLASIFICADOS SEÚN SU VALOR DICTADO POR EL DESEO DEL CONSUMIDOR.

También los premios, excesivos en nuestra industria, caen en lo mismo. Ya en el surgimiento de los premios literarios a finales del siglo XIX su propósito de marcar un "libro del año" para la posterioridad era considerado absurdo. Los premios solo resultan útiles en tanto que insertos en la sociedad de consumo de productos culturales, como instrumento de significación dirigidos hacia el presente, de jerarquización, de atribución de valor que estimule el consumo.

El mito del videojuego


EL DESEO DEL
JUGADOR
POR LOS
VIDEOJUEGOS
ES DICTADO
POR EL
MERCADO.



DESAFIAR EL RELATO MÍTICO SIGNIFICA NEGARLO Y DENUCIAR LA FRAGILIDAD DE LA COMUNIDAD

como código que estructura una comunidad acaba, por consecuencia, discriminando a todo aquello que no se adecue a sus requisitos. La comunidad sometida al mito es, al mismo tiempo, sometida a un examen dónde cada individuo es examinador y examinado. La propia comunidad trabaja para censurar toda aquella manifestación que salga de la estricta concepción común de aquello (producto cultural) que les define como sujetos. Todos, por supuesto, sacrifican su esencia a cambio de la seguridad de la uniformización y encajarse en las dinámicas identitarias. Desafiar el relato mítico significa inmediatamente negarlo y, consecuentemente, denunciar la



EN LA ACTUALIDAD VIVIMOS EN UNA ÉPOCA DE CRISIS DEL MITO DEL VIDEOJUEGO.

fragilidad de la identidad de la comunidad.

Es evidente que actualmente vivimos una crisis del mito del videojuego. Por un lado tenemos una mayor accesibilidad a herramientas de desarrollo de obras y plataformas para su comercialización que difuminan el poder vertical de los medios de producción sobre el consumidor, tornando la relación más horizontal. Esta situación acaba por incentivar la creación de obras desvinculadas o activamente criticas al sistema mítico. Por otro lado, tenemos una afluencia de individuos que no se encajan, ni son representados por este sistema mítico, conquistando de habla y desarrollando diversos discursos disruptivos cuyo propósito no es destruir al mito, sino reestructurarlo de forma a mejor acoger a todos los individuos sin necesariamente someterles a violencias injustificadas.

La crisis del mito es una revolución que viene de abajo. De los indies. De los estudios sociales. De análisis críticos

cuyos fundamentos toman prestadas ideas de movimientos disruptivos con la propia sociedad de consumo. Así, los estudios feministas, de género, raciales, sexuales, dinamitan el muro de la seudouniversalidad de los videojuegos y lo convierten en una cultura, de hecho, viva, en movimiento.

Tal y como se ha dicho al principio, la sociedad de consumo se basa en una disparidad racional entre productores y consumidores. No en un diálogo, en una imposición, en una ideología disfrazada de libre albedrio. Una relación crítica con los signos es negar esta autoridad, es recuperar la participación activa en el lenguaje y transformarlo al mismo tiempo que se es transformado.

El cine al principio del siglo XX, a pesar de su origen técnico y proletario, de puro ocio masivo, fue desarrollado como vehículo de ideas críticas que, a su vez, ayudaron a desarrollarlo como formato. El cine como ocio en sí no desapareció por ello, muy

LA SOCIEDAD DE CONSUMO SE BASA EN UNA DISPARIDAD RACIONAL ENTRE PRODUCTO Y CONSUMIDOR.

por lo contrario, estableció un diálogo directo con las tendencias formales de esta nueva vertiente para hacerse más sofisticado y efectivo en su propósito de entretener.

También los videojuegos se ven beneficiados al tener en cuenta un discurso crítico. Se sacrifica, por supuesto, la estabilidad identitaria del gamer. Se invoca, por supuesto, movimientos reaccionarios como el gamergate, desesperados por mantener un status quo sobre el cuál sus miembros habían desarrollado su visión de mundo. Se pierde, también, una aproximación fácil al propio videojuego. El videojuego se vuelve problemático, escurridizo, indefinible, plural, inestable.

LOS VIDEOJUEGOS SE VEN BENEFICIADOS AL TENER EN CUENTA UN DISCURSO CRÍTICO.

El mito, en su acepción etno-religiosa, concede una estructura cerrada en ella misma que hace más fácil encontrar respuestas. Tiene su función en situaciones de precariedad y contextos primitivos. El mito en la acepción desarrollada en este texto, en nuestro contexto de desarrollo técnico y cultural,



sirve el mismo propósito, pero a cambio de castrar el verdadero potencial de una sociedad. Limitar el videojuego a una definición es, finalmente, limitar su potencial como vehículo de ideas, sentimientos, contextos, visiones de mundo, como forma de expresión y plataforma de desarrollo personal. Es, invocando toda la sinceridad efectista que me queda, limitarnos a nosotros mismos.

LUCAS MILLÁN RODRIGUES

PRESURA

VIDEOJUEGOS CULTURA Y SOCIEDAD



THE BANNER SAGA

LA CANCIÓN DE ROOK.

"Había un hombre llamado Rook, hijo de Bjálfi y Hallbera. Rook era tan alto y tan fuerte que nadie había igual a él; de joven había sido vikingo, y participó en muchas expediciones. Compañero suyo era un varl llamado Iver, noble y muy valeroso y osado, de gran fuerza física; era varl. Rook y él tenían el dinero en común, y les unía

una estrechísima amistad. Cuando dejaron el pillaje, Kári marchó a su casa de Berdla; era muy rico. Kári tenía tres hijos: uno se llamaba Eyvind Lamb, otro era Olvir Hnúfa, y la hija se llamaba Salbjórg; era una mujer bellísima y muy noble; se casó con Rook, y éste marchó entonces también a su casa. De esta unión nació su hija, Alette."

Así da inicio la saga islandesa de Egil Skalla-Grimson escrita por el famoso trovador escandinavo Snorri Sturluson. Por supuesto hemos cambiado los nombres que aparecen en dicho relato por los protagonistas del título, The Banner Saga (íd.; Stoic, 2014). Sin embargo nadie hubiera notado la diferencia, ni tan siquiera sus primeros lectores del siglo XIII porque The Banner Saga es la saga perdida, el cuento vikingo que no sobrevivió al tiempo, sino que fue guardado en un polvoriento cofre hasta que los chicos de Stoic lo hallaron y decidieron hacer de él un videojuego.

The Banner Saga es un juego de rol y estrategia por turnos desarrollado por la compañía Stoic afincada en Austin, Texas. La desarrolladora tejana está formada únicamente por tres miembros, Alex Thomas, encargado de la creación en tres dimensiones de los personajes además de otros menesteres que cuenta con experiencia dentro del sector como diseñador de las cinemáticas del juego Star Wars: Old Republic (íd.; Bioware, 2011). Arnie Jorgensen, verdadero líder del componente artístico del título con experiencia tanto en el mundo del cómic como del videojuego gracias a títulos como Star Wars: Galaxies (íd.; Sony Online Entertainment, 2003) y Star Wars: Old Republic. Por último John Watson, encargado de la programación del juego y antiguo trabajador del equipo encargado del telescopio Hubble perteneciente a la NASA que también trabajó en la obra de Bioware Star Wars: Old Republic.

THE BANNER SAGA HUNDE SUS RAÍCES EN LOS MITOS ESCANDINAVOS.

El juego en cuestión se desarrolla a través de tres escenarios o vistas diferentes. La primera es la correspondiente a la caravana o séquito. A través de un preciosista escenario sobre el cual incidiremos más tarde el jugador contemplará como se desplaza el ejército del personaje protagonista. Dentro de este escenario nos desplazaremos de una ciudad a otra sin poder decidir nuestro destino, siempre

THE BANNER SAGA ES LA SAGA PERDIDA, EL CUENTO VIKINGO PERDIDO EN EL TIEMPO.

adelante, siempre huyendo del peligro que nos persigue. Durante nuestra travesía encontraremos diferentes acontecimientos o problemas como salteadores atacando a pobres campesinos, pequeños séquitos que desearán unirse al del jugador, etc. En esta vista del se podrá parar a descansar y se abrirá entonces la segunda vista o tipo de escenario.

Este escenario, el segundo, pertenece al campamento y las ciudades. A través de una imagen estática podremos seleccionar el destino del personaje protagonista entre distintas posibilidades. El mercado, lugar para comprar objetos únicos y suministros para aguantar los días de viaje sin que la moral y el número de las tropas se resientan, muy importantes para el feliz desenvolvimiento de la partida. La tienda o salón donde se podrá descansar y esperar que la moral suba. El salón de los héroes donde el jugador tendrá la oportunidad de gestionar a los líderes del grupo, los que manejará en el tercer escenario, la batalla. La gestión de los héroes es realmente sencilla y simple, pero no por ello menos profunda.

Como todo juego de rol los personajes protagonistas tendrán una serie de características que podrán aumentar repartiendo puntos tras cada subida de nivel. Para subir de nivel cada personaje tendrá que eliminar una serie de enemigos y después, utilizando los puntos de reputación dados por

cada victoria o acción sobresaliente, podrá alcanzar el siguiente estadio. Cada personaje tendrá una habilidad especial y podrá portar un objeto. Los objetos se irán encontrando a lo largo de la aventura tras acontecimientos especiales o podrán comprarse en el mercado. La función de estos objetos será reforzar habilidades y características de los personajes. Usualmente será en este escenario donde se desarrollarán los diálogos entre los protagonistas.
A través de una ambientación de cómic cada personaje, representado estáticamente, entablará diferentes conversaciones entre ellos. Las respuestas tendrán que elegirse entre un total de ellas, de manera muy similar a otros juegos de rol tradicionales. Las respuestas que de nuestro personaje tendrán un profundo impacto en la historia del título, por lo tanto el jugador tendrá que pensar muy bien que responder, máxime cuando el título está en un perfecto inglés.

El último escenario, la batalla. Estás se desenvolverán en un escenario isométrico dividido en casillas cuadrangulares. Cada personaje humano ocupará una casilla y los varl o gigantes dos. En esta faceta del juego es donde tiene lugar la incorporación de los elementos de rol videolúdico más importantes. Cada personaje contará con una clase diferente, así como una raza. Estos dos elementos cambiarán por completo la forma de desenvolverse dentro de la batalla, mientras los arqueros tendrán que posicionarse lejos y huir de los ataques cuerpo a cuerpo los gigantes serán la perfecta primera línea de combate. Cada personaje tendrá una habilidad única que solamente podrá utilizarse cuando dicho personaje posea los puntos de habilidad especial necesarios materializados en forma de estrella. Estos puntos especiales podrán utilizarse para causar más daño en los ataques o para avanzar más en las casillas. A cada muerte de un enemigo se sumará un punto a la suma total que podrá utilizarse haciendo sonar un cuerno vikingo. Los enemigos no alcanzan una variedad muy elevada, pero aún así siempre presentarán un desafío. El sistema de combate, aunque simple, comprenderá

A PARTIR DEL ROL Y LA ESTRATEGIA ELABORAN UN PROFUNDO MITO.

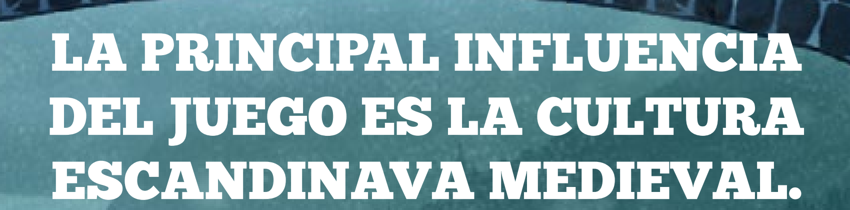
una profunda complejidad que el jugador tardará en dominar.

Mención aparte merecen los escenarios dedicados a las piedras de los dioses. En estos escenarios la vista se acercará y podremos contemplar las grandes piedras talladas dedicadas a los dioses. Usualmente no podremos interaccionar con ellas ni con ningún elemento de los que las rodean, pero normalmente un acontecimiento especial dará lugar teniendo que elegir nuestras acciones entre un abanico disponible. La belleza de estas secuencias quedará sin habla a más de un jugador. Porque, además de ser un juego tremendamente adictivo y contar con una historia muy interesante y compleja la verdadera esencia que diferencia este título de los demás y que lo convierte en, desde estos momentos, en uno de los mejores juegos de 2014, es su ambientación. Todo el título respira, aspira y hace suya las leyendas escandinavas medievales y especialmente las sagas islandesas.

Las sagas eran narraciones en prosa, elaborada a base de fuentes diversas, tradicionalmente orales originaria de los territorios islandeses. Vienen a ligarse a toda la producción épica europea anterior centrada en los Cantares de Gesta y los ciclos artúricos y especialmente al género de la hagiografía o vida de santos, al ser narraciones realizadas para encumbrar a



LAS SAGAS ERAN NARRACIONES EN PROSA CON ORIGEN EN ISLANDIA.



LA PRINCIPAL INFLUENCIA DEL JUEGO ES LA CULTURA ESCANDINAVA MEDIEVAL.

un personaje en concreto y que este sirva de modelo de conducta al resto. Estos personajes, inicialmente eran santos y reyes, pero a través del pasar del tiempo comenzaron a ser héroes y personajes mitológicos alejándose cada vez más de la Historia, especialmente pasado el siglo XII. Por tanto, una saga es una narración en prosa alejada de la historia e inmersa en la mitología y la ficción durante su fase más avanzada que plantea unos personajes y unos acontecimientos que sirvan de espejo al ser humano, y esto, precisamente, es The Banner Saga, la saga de la bandera.

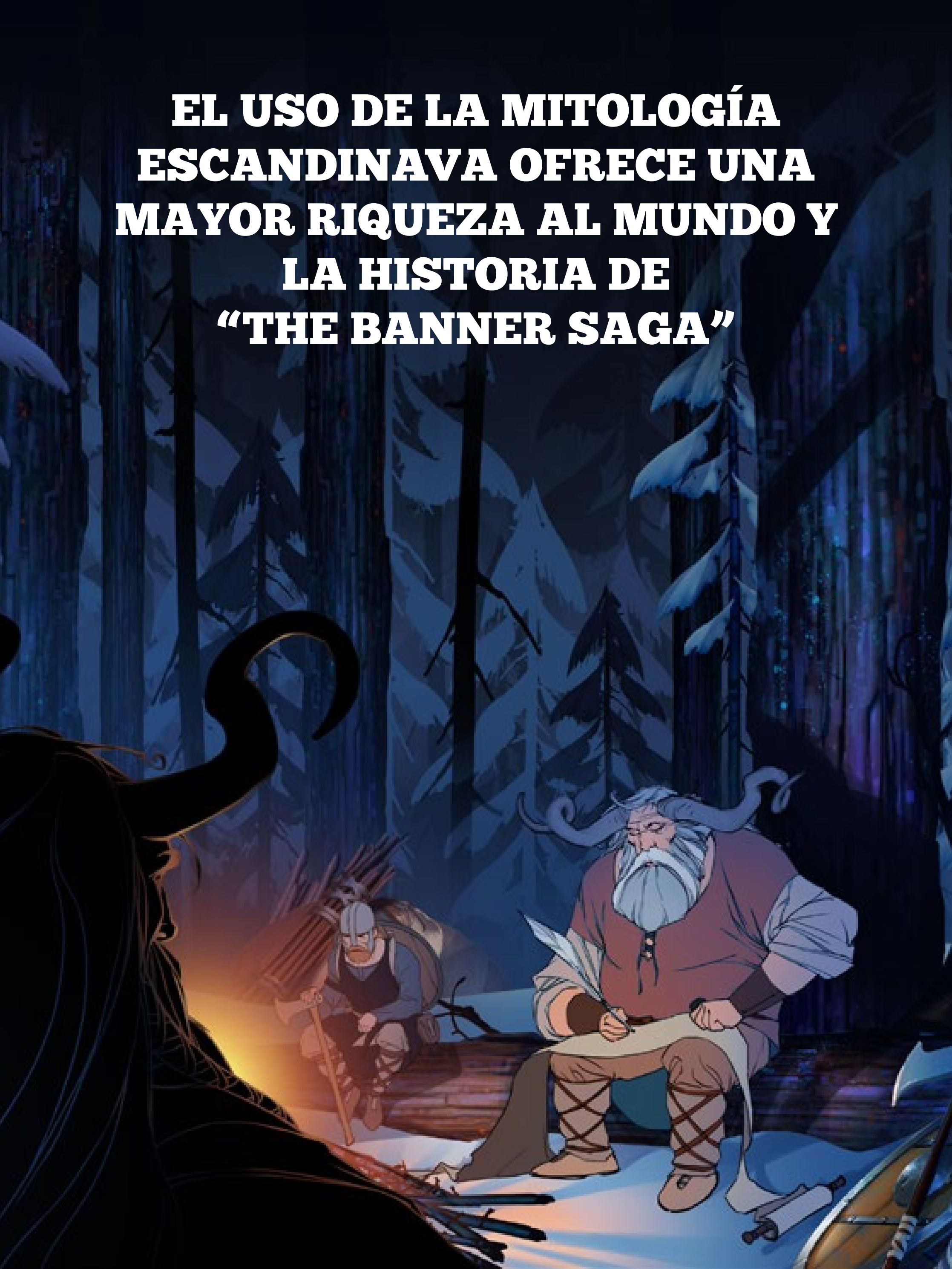
La principal influencia del título es claramente la cultura escandinava medieval, no solo en el nombre y en el propio concepto del título, sino en todo su desarrollo y en las diferentes partes que lo componen. Tomemos como referencia una de las sagas mejor estudiadas, la Saga de Egil de Snorri Sturluson. En esta el personaje principal, Egil, recibe especial protagonismo en contraposición a otras sagas o narraciones medievales donde el protagonismo es disputado por varios personajes. Durante el desarrollo del título de Stoic, repartido en capítulos, la acción recaerá sobre distintos personajes que a través de sus vivencias nos darán a conocer el mundo y el conflicto donde se desenvolverá la historia, sin embargo un personaje

LA SAGA MEDIEVAL DE EGIL ES UN CLARO PARALELO CON LA SAGA DEL ABANDERADO.

brillará con luz propia, Rook. Y como es el caso de dicha saga, la historia no comienza con él, sino que cuando este aparece por primera vez se va apoderando de la narración paulatinamente. Por supuesto no continuaremos con las relaciones entre los protagonistas de ambas sagas por temor a desvelar partes de la trama.

Los paralelos no se quedan aquí, sino que continúan en la forma de los elementos contrapuestos al protagonista, durante el desarrollo de la partida el jugador se encontrará con diferentes enemigos, como es usual, pero también conocerá esta contraposición dentro de su propio grupo. Hecho que relaciona aún más estas dos obras culturales, ya que en el caso de Egil los elementos contrapuestos dentro de su propio grupo son sus parientes y amigos y el mismo Egil. Por tanto la contraposición se encuentra manifestada en tres niveles diferentes, el primero, exterior, los enemigos que le acechan, en el caso de Rook estos tomarán la forma de las criaturas Dredge, el segundo, interior o dentro de su grupo, el cual no desvelaremos para no arruinar la experiencia de ir descubriendo la trama del juego, y la tercera contraposición tendrá lugar en sí mismo. Dentro del juego este tercer nivel estará representado por las decisiones que el jugador deberá tomar y que cambiarán la historia para bien o para mal. El acierto es que estas decisiones nunca serán blancas o negras, sino que coparán el gris más extremo y las consecuencias serán imprevisibles a simple vista.

Dentro de la Saga de Egil el principal conflicto es la contraposición de dos modos de ser o dos planteamientos de la existencia. El título de Stoic sigue férreamente este principio y presenta un mundo dividido en dos razas, los humanos y los varl, gigantes cornudos. Actualmente mantienen una frágil paz únicamente unida por la estancia de los príncipes de cada pueblo en la corte de cada reino, pero esta alianza es frágil como el cristal y será puesta a prueba ante la irrupción de peligros ajenos a esta alianza. A partir de esta contraposición The Banner Saga irá hilvanando una historia adictiva y



EL USO DE LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA OFRECE UNA MAYOR RIQUEZA AL MUNDO Y LA HISTORIA DE "THE BANNER SAGA"

EN THE BANNER SAGA ESTÁN REPRESENTADOS LOS MITOS ACERCA DEL FIN DEL MUNDO.

tremendamente interesante basada libremente en los mitos del Ragnarok escandinavo.

Otro de los aspectos más llamativos del título de Stoic es el empleo de la mitología escandinava para su uso y disfrute en la creación del mundo y la historia que enmarca al videojuego. La religión medieval escandinava no estaba unificada ni formaba un conjunto homogéneo de reglas, normas y dogmas como ese el caso de la religión católica, sino que formaba parte de un corpus de leyendas y mitos que llegaban incluso a contradecirse entre ellas mismos.

Sin embargo existía un punto que las unía y sobre las que existían una menor cantidad de divergencias que en el resto de las historias, el fin del mundo. Todas las historias que narraban el fin del mundo se referían a los mismos personajes y acontecimientos y establecían punto por punto cuales serían los pasos y movimientos de los personajes protagonistas del Ragnarok, pero más importante aún para el título que nos ocupa es que estas también especificaban que pasaría después del Ragnarok.

Este mismo concepto ya se emplea en el videojuego, literalmente Ragnarok significa "el destino de los dioses", frase que quien haya disfrutado ya de este título relacionará inmediatamente con los sucesos que narra la historia de The Banner Saga. Pero más allá de ello

LA INCORPORACIÓN DE BANDERAS Y SÍMBOLOS ES OTRO DE SUS PUNTOS FUERTES.

el título por su mecánica superficial, es decir, el avance de un séquito guerrero por un mapa en dos dimensiones, ya nos habla del destino de los héroes que componen la historia, un destino que ni ellos mismos podrán cambiar, porque el videojuego está tan bien diseñado que aún dando al jugador un abanico enorme de causas y consecuencias ofrecerá la sensación de grabar en piedra los acontecimientos que el jugador elija durante la historia.

Por supuesto otros de los muchos elementos mitológicos escandinavos que incorpora The Banner Saga en su historia son los gigantes, dioses, serpientes, magos, hechizos y demás tópicos culturales repetidos en otras obras dedicadas a esta temática. Sin embargo añade otro aspecto de la temática escandinava que nos ha llamado la atención por encima de todos los demás y que solo hace realzar la grandeza del título y es la incorporación de las banderas o símbolos como elemento de importancia dentro del juego. El propio título ya hace mención a ello, The Banner Saga, la saga de la bandera. Una de las primeras decisiones que el jugador tendrá que tomar será la elección de un estandarte para su familia dentro del juego, Rook y Alette. Los estandartes han sido realizados gracias a la campaña que iniciaron en la plataforma de crowfunding Kickstarter. Estos eran de suma importancia durante el período vikingo debido a que identificaban de un solo vistazo a su portador y concretamente a su clan, no olvidemos que la sociedad escandinava medieval se organizaba en clanes, como ocurre en The Banner Saga. El portador de este estandarte era siempre un personaje destacado dentro de la corte del líder guerrero o jarl y ella misma tenía un poder y un simbolismo especial dentro del grupo, en definitiva, era la quinta esencia del clan, y así ocurre en el título que nos ocupa, donde durante la gran parte del mismo podremos contemplar como ondea al viento la bandera mientras el clan recorre su historia.

La influencia escandinava medieval no se aparca aquí sino que continúa en otras vertientes como son los propios gráficos y la música que ambienta el título. El título presenta un aspecto de dibujo animado en dos dimensiones durante la marcha de la compañía e isométrico durante las batallas. Su ambientación, de una

INCLUSO EL ARTE DEL JUEGO BEBE DE LAS FUENTES ARTÍSTICAS VIKINGAS Y A NGLOSAJONAS MEDIEVALES.

belleza abrumadora, es la heredera del arte escandinavo y desarrollado en toda su zona de influencia, como es Irlanda. En esta isla, en la pequeña localidad de Kells, allá por el año 800, un monje dibujó un manuscrito que se convertiría en una verdadera obra de arte e influencia innegable de otras muchas obras de arte. Nos estamos refiriendo al Libro de Kells o Gran Evangeliario de San Columba. Esta obra medieval se caracteriza por el uso profuso de colores planos y la plasmación de un mundo vegetal e ignoto.

La elaboración del manuscrito llevó a Tomm Moore a realizar recientemente una película de animación que recuerda poderosamente a The Banner Saga, El secreto de Kells (Brendan and the secret of Kells, Tomm Moore, 2011). Ambas obras recogen la influencia del Libro de Kells que transmitió la esencia del arte irlandés y celta donde la plasmación de la naturaleza en colores planos predominó sobre todos los demás aspectos. La estética cómic y los dibujos realizados a mano recogen esta influencia y la ensalza mostrando uno de los videojuegos más hermosos que el que esto subscribe ha tenido el placer de disfrutar.

Los propios creadores del juego manifestaron que las principales influencias artísticas del título fueron Eyvind Earle y sus

obras realizadas para la compañía Disney, especialmente la Bella Durmiente (Sleeping Beauty, Clyde Geromini, 1959) con la que comparte el escenario nevado y forestal así como la limpieza en los trazos del lápiz y el gusto por los colores planos. Ralph Bakshi, especialmente sus trabajos enmarcados dentro la fantasía heroica como la película animada de El Señor de los Anillos (The Lords of the Rings, Ralph Bakshi, 1978) y por último Don Bluth, diseñador gráfico del legendario título Dragon´s Lair (íd.; Advanced Microcomputer System, 1983). Todas ellas producciones que realizan un especial énfasis en la naturaleza, los colores planos y la belleza de sus imágenes en contraposición al barroquismo y realismo de otras muchas creaciones animadas y que recuerdan a aquel lejano Libro de Kells.

El apartado sonoro no queda atrás (Enlace a la BSO del título alojada en la plataforma Bandcampo) y firma uno de los apartados más destacados de la obra en su totalidad. La banda sonora del título está firmada por Austin Wintory, creador de la banda sonora del título Journey (íd.; Thatgamecompany, 2012).

Cumple su función a la perfección, acompaña al título y la historia y sabe como adentrar al jugador dentro de los acontecimientos que se suceden a lo largo y ancho

EL LIBRO DE KELLS HA PODIDO SERVIR COMO INSPIRACIÓN PARA EL ARTE DEL JUEGO.

de la aventura. La influencia es, como el resto de los elementos que componen The Banner Saga, medieval escandinava y así nos lo hace conocer a través de diferentes melodías que nos recuerdan a otras obras culturales ambientadas en el mismo período o marco.

The Banner Saga es una maravilla tanto artística como jugable. Su envoltorio preciosista y su cuidada banda sonora nos ofrecen una ambientación absorbente que con muy poco consiguen mucho más que la mayoría de los títulos en el mercado. Además sabe captar los elementos necesarios de la cultura medieval escandinava para forjar un producto sólido, divertido y muy adictivo. Todos los elementos reconocibles de esta temática está incluidos, la mitología, sus personajes y criaturas, la estética y la música, su historia y literatura y especialmente su esencia. En definitiva, The Banner Saga es la apoteosis de la cultura medieval escandinava en forma de juego de rol y estrategia por turnos y una de las plasmaciones videolúdicas más hermosas que jamás se hayan hecho en un ordenador. Para acabar y en un arranque de justicia poética concluiremos esta entrada como la hemos comenzado, con las últimas palabras de la Saga de Egil que bien podrían ser las últimas palabras de la Saga del Abanderado.

"De Thorstein procede un gran linaje, y muchos grandes hombres y muchos poetas, y es el linaje de los Myramenn, que procede de Skallagrím. En esa familia, durante mucho tiempo los hombres fueron fuertes y grandes guerreros, y algunos tenían gran sabiduría. Había muchas diferencias, y en esa familia nacieron los hombres más apuestos de Islandia, como fueron Thorstein Egilsson y Kjartan Olafsson, sobrino de Thorstein, y Hall Gudmundarson, o Helga la Bella, hija de Thorstein, por la que pelearon Gunnlaug Lengua de Víbora y Hrafn el Poeta; y entre los Myramenn hubo de los más feos. Thorreir, hijo de Thorstein, fue el más fuerte de los hermanos, y Skúli el más alto; vivió en Borg después de la muerte de Thorstein,

ALBERTO VENEGAS RAMOS


PRESURA
VIDEOJUEGOS
CULTURA Y
SOCIEDAD



MITOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS.

UNA RELACIÓN SIMBIÓTICA.

Dado el título del tema que nos ocupa, cabe preguntarse qué pueden tener que ver los videojuegos, un producto cultural relativamente reciente con la mitología, algo ancestral y surgido en los albores de la civilización. Sin embargo, y como veremos a continuación ambos elementos gozan de una estrecha relación que

ENTENDEMOS POR MITO, NARRACIONES MARAVILLOSAS.

puede pasarnos desapercibida en un principio, pero que tras el detenido análisis descubriremos natural y evidente.

Sería conveniente aclarar primero los conceptos de mitología o videojuego:

La palabra mitología, que es la agrupación y estudio del conjunto de mitos de una cultura específica, se compone de los conceptos griegos mito y logos respectivamente. A su vez, entendemos por mito una serie de narraciones, historias y relatos de corte maravilloso (esto es, imposibles o fantásticos) ubicada en un tiempo histórico ajeno al nuestro y protagonizada por seres divinos o heroicos.

Respecto al concepto de videojuego, y siguiendo el magnífico trabajo de Carlos G. Tardón, (2014) podríamos decir que un videojuego es un tipo de programa informático que presenta las siguientes características:

Cuenta con al menos una salida visual, aunque generalmente presenta otras muchas: auditiva, vibrátil, etc.

Es participativo: existe una retroalimentación, ya sea reactiva o interactiva, para con la actividad del usuario

Cuenta con al menos tres de los siguientes elementos: Un objetivo, identificable en todo momento. Un conjunto de reglas que dirigen la jugabilidad. Retos a superar graduados a través de una curva de dificultad y aprendizaje. Un sistema de refuerzos y castigos, es decir una contingencia a la conducta del sujeto, la cual es inmediata

A esta definición tan acertada nos gustaría añadir otro elemento fundamental: la diversión. Todo videojuego busca entretener y divertir al usuario. Incluso aquellos videojuegos de corte más ético y didáctico como los juegos serios, hacen uso de este principio para atraer al usuario. Y esto será un elemento clave a la hora de establecer una relación entre mitología y videojuego, puesto que ambos hacen uso del entretenimiento para acercar un mensaje al usuario.

Partiendo de estas definiciones, podríamos decir que la relación más evidente entre videojuego y mitología es lo que

en este artículo denominaremos un uso directo o explícito del mito por parte de los videojuegos, donde los videojuegos utilizan la mitología para conformar su imaginario y storytelling. Así, existen numerosos videojuegos que construyen su narración a partir de mitos existentes, bien adaptándolos y reinterpretándolos, como es el caso del aclamado videojuego God of War (Sony Santa Monica, 2005); bien construyendo una mitología nueva a raíz de las ya existentes, como sucede en el videojuego The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011), que utiliza la mitología del norte de Europa para construir la suya propia.

Sin embargo, existe otro tipo de uso de la mitología por parte del videojuego: el uso indirecto o implícito. En este caso, los videojuegos utilizan la estructura, función y estilo narrativo de la mitología para convertirse en productos más complejos.

Recordemos que la mitología surgió como forma de transmitir conocimientos y valores culturales de generación en generación. Algo tan importante debía tener como base unas potentes herramientas narrativas, estar tan bien diseñado que atrajera al público e hiciera que éste lo escuchara una y otra vez, manteniendo su esencia y núcleo interno, pero modificando su apariencia para

EXISTEN DOS USOS MITOLÓGICOS EN LOS VIDEOJUEGOS, DIRECTO E INDIRECTO.

no producir aburrimiento. Salvando las distancias, podríamos decir que los mitos y leyendas de la antigüedad fueron los primeros videojuegos. Si tenemos en mente el esquema de Tardón:

Las distintas narraciones mitológicas cuentan historias que se adecuan a ciertas estructuras narrativas estables en función del género (épico, comedia, tragedia, etc.) del mismo modo que un jugador sabe qué encontrará en un videojuego de acción, deportes o rol. Por poner un ejemplo, en el videojuego World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004) los jugadores esperan poder construir y personalizar a su avatar, librar arduas batallas junto con otros jugadores de todo el mundo y explorar vastas regiones. Por el contrario, en Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998) los jugadores manejan a un ejército completo, regulando la construcción de asentamientos militares, recursos materiales y bélicos, etc.

Es decir, nos encontramos ante una misma compañía pero con dos videojuegos radicalmente distintos. Y esta información, este conocimiento sobre las características que diferencian un estilo (MMORPG, o Massively Multiplayer Online Role-Playing Games frente a estrategia) es la misma que existe entre un poema épico como la Odisea frente a uno trágico como Edipo Rey.

La plataforma que tenían como base era la transmisión oral, es decir existía una "salida audiovisual". Los mitos solían transmitirse de generación en generación, bien desde un formato oral, bien a través de la

LOS MITOS SOLÍAN TRANSMITIRSE DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN.

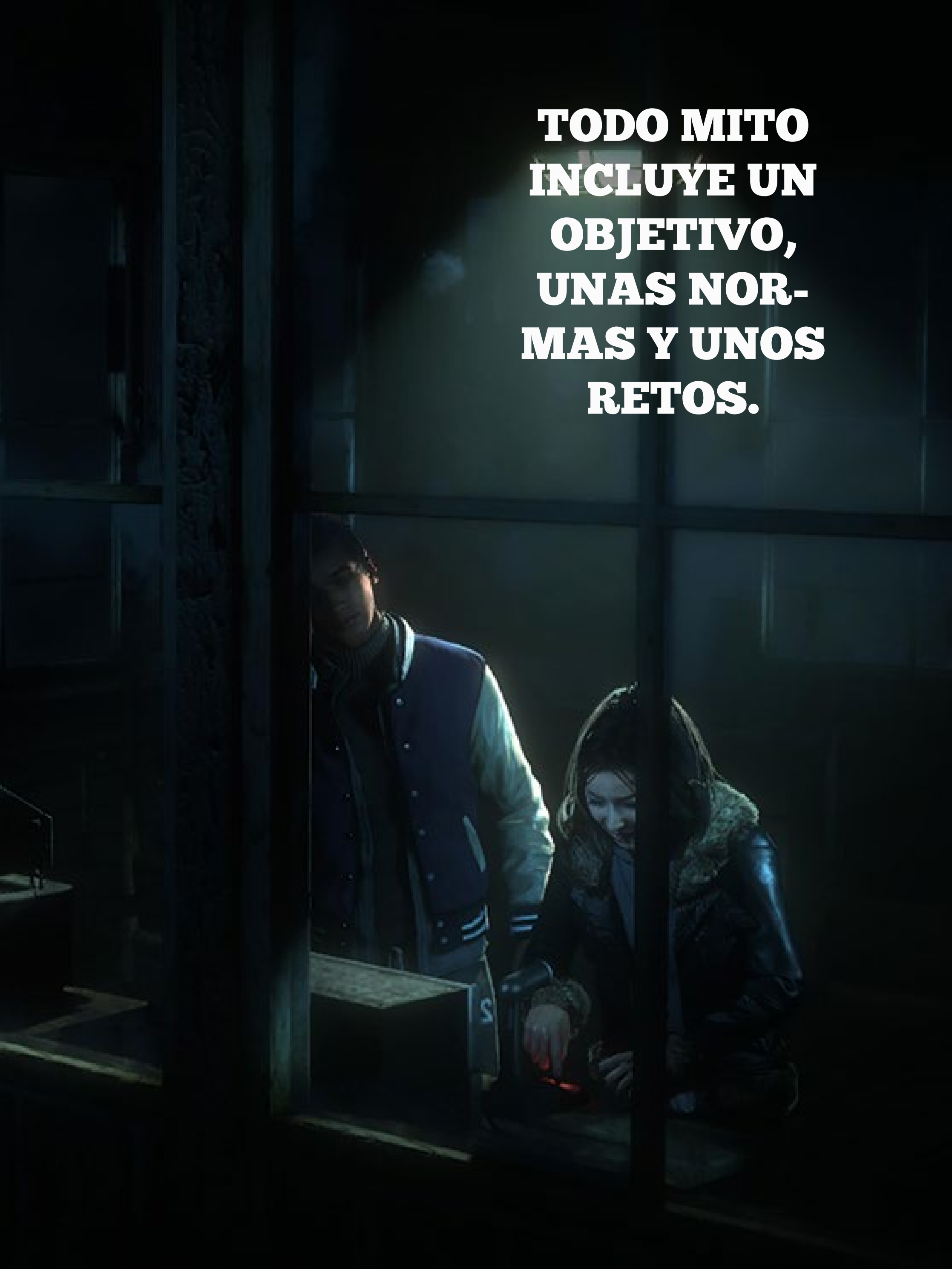
recopilación de los mismos en textos, como la biblioteca mitológica de Apolodoro (II d.C.).

Hasta cierto punto, estos mitos eran interactivos ya que aunque los receptores no pudieran alterar la historia de los protagonistas, los que transmitían la historia la adecuaban a su público. Un buen ejemplo de esto lo encontramos en el segundo cantar de la Iliada (Homero, VII a.C.), o "Catálogo de las naves". En él se enumeran un sinfín de pueblos griegos que mandaron sus tropas a la gran guerra contra Troya, siendo una buena forma de acercar el poema a cada uno de los pueblos griegos que lo escucharan, haciendo partícipes a los receptores.

Esto no es muy diferente de videojuegos con una interacción más limitada, como los llamados "point and click", donde el jugador simplemente ha de utilizar un click del ratón para que el videojuego realice por sí mismo todas las acciones. Un buen exponente de este tipo de videojuegos lo encontramos en The Secret of Monkey Island (LucasArts, 1990). También encontramos un símil en un tipo de videojuego al que algunos llaman "película interactiva", como Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) o el reciente Until Dawn (Supermassive Games, 2015).

HASTA CIERTO PUNTO, LOS MITOS ERAN INTERACTIVOS.

Finalmente, todo mito incluye un objetivo, unas normas de comportamiento, unos retos y un sistema de contingencias que regulaban el comportamiento del protagonista. Esta estructura era perfecta para cumplir con la función didáctica y de entretenimiento. Si pensamos en el clásico poema griego La Odisea (Homero, VIII a.C.). En él, Odiseo (o Ulises siguiendo el término latino) debe vagar durante diez años por mares, islas y regiones llenas de monstruos y peligros debido a la brutalidad del pueblo griego hacia Troya una vez ésta había sido derrotada, rompiendo con el comportamiento civilizado establecido por los dioses. Los atajos, trampas y ruptura de estas reglas tenían consecuencias gravísimas que sólo aquellos dominados por un orgullo y soberbia colosal (o hybris,

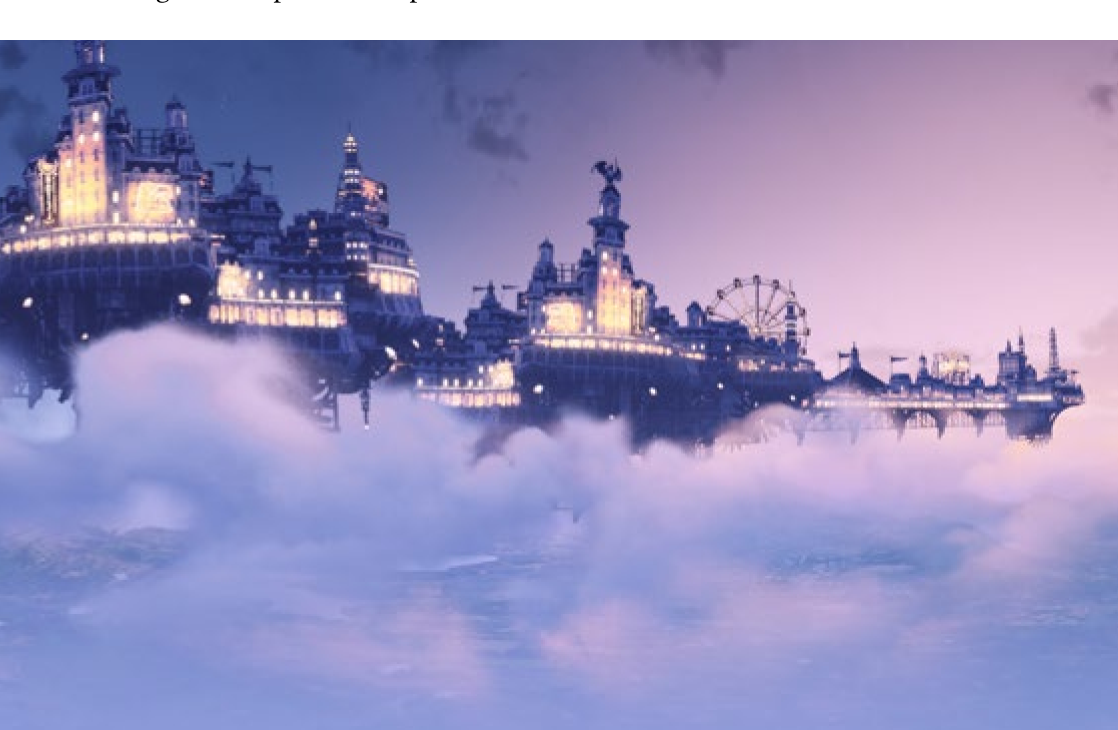

TODO MITO
INCLUYE UN
OBJETIVO,
UNAS NOR-
MAS Y UNOS
RETOS.

siguiendo el término griego) se atrevían a asumir.

Este esquema de lucha interna entre mantener el statu quo y el ir en contra de las reglas impuestas está presente en muchos videojuegos. El ejemplo más representativo y que ya hemos expuesto lo encontramos en God of War, donde el protagonista, Kratos, inicia una búsqueda de la verdad sobre su pasado e incluso su destino a pesar de la prohibición explícita de ello por parte de los dioses, lo que acarreará trágicas consecuencias.

Sin embargo, cualquier videojuego en el que pensemos seguirá este patrón. Por poner un ejemplo, en Bioshock (2007) el jugador debe encontrar la forma de escapar de Rapture mientras hordas de Splicers le persiguen, hilando un objetivo con el siguiente hasta lograr su meta final. Si el lector/a conoce el videojuego, se dará cuenta rápidamente de hasta qué punto este juego hace uso del poder de las reglas y contingencias, ya sea en el condicionamiento aplicado a las Little Sisters como en otros sucesos revelados al final de la trama.

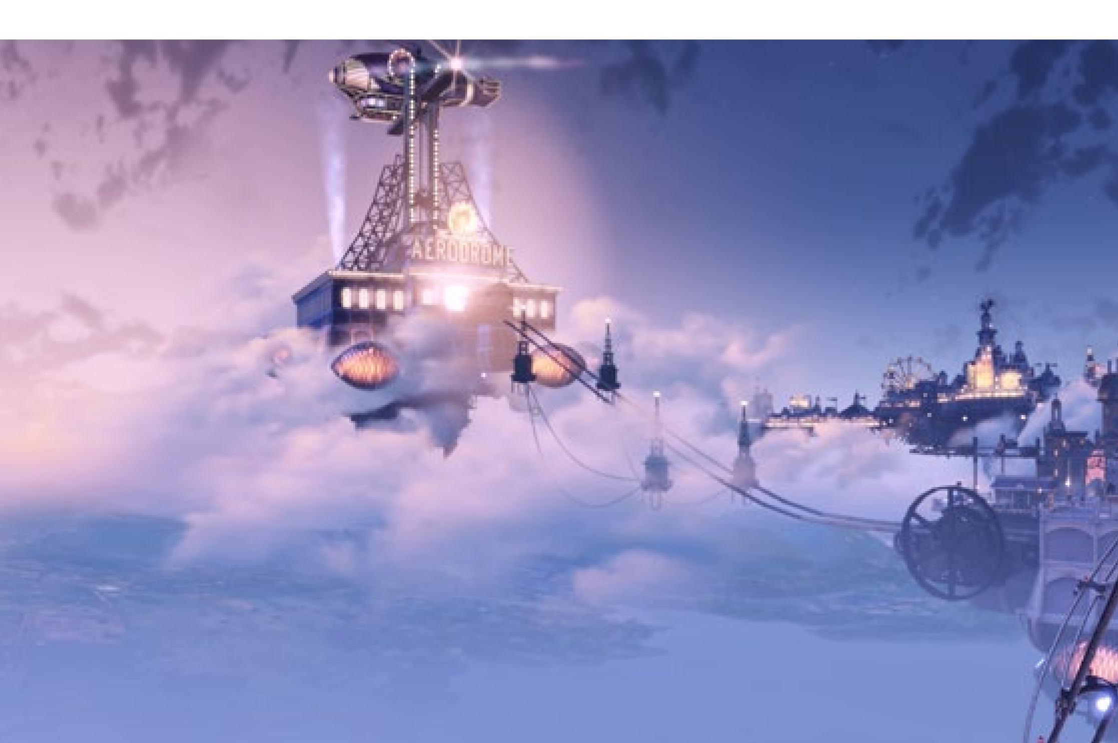
Para ir cerrando este apartado, sólo cabe resaltar que los videojuegos comienzan a dar un paso más allá al crear sus propia mitología. Con suficiente



grado de abstracción, podríamos ver las mecánicas, reglas y principios básicos que rigen un videojuego, e incluso las historias que nos cuentan como un conjunto de conocimientos compartidos, algo rápido e intuitivo que hace que experimentemos una especie de ``gnosis compartida´´ cuando jugamos con ellos. Algunos desarrolladores ya han apuntado a esta idea, como Christopher Shy, artista de la novela gráfica del videojuego Dead Space (EA Redwood Shores, 2008). En una entrevista realizada por la revista electrónica Destructoid en 2013, Shy dijo:

"Durante los últimos quince años los juegos se han convertido en una conciencia colectiva. Recordamos lo que narran y su mitología. Ahora tenemos historias que se han narrado, historias que siguen vivas incluso después de jugarlas. Dead Space- y los juegos de los últimos diez o quince años- se han convertido en parte de nuestra conciencia colectiva".

Existen videojuegos que crean su jugabilidad a partir de este concepto. En Depict1 (Kyle Pulver, 2010), el autor parodia magistralmente todos los conocimientos dados por supuestos en un videojuego. ¿La fruta siempre regenera vida? ¿El narrador siempre nos conduce a

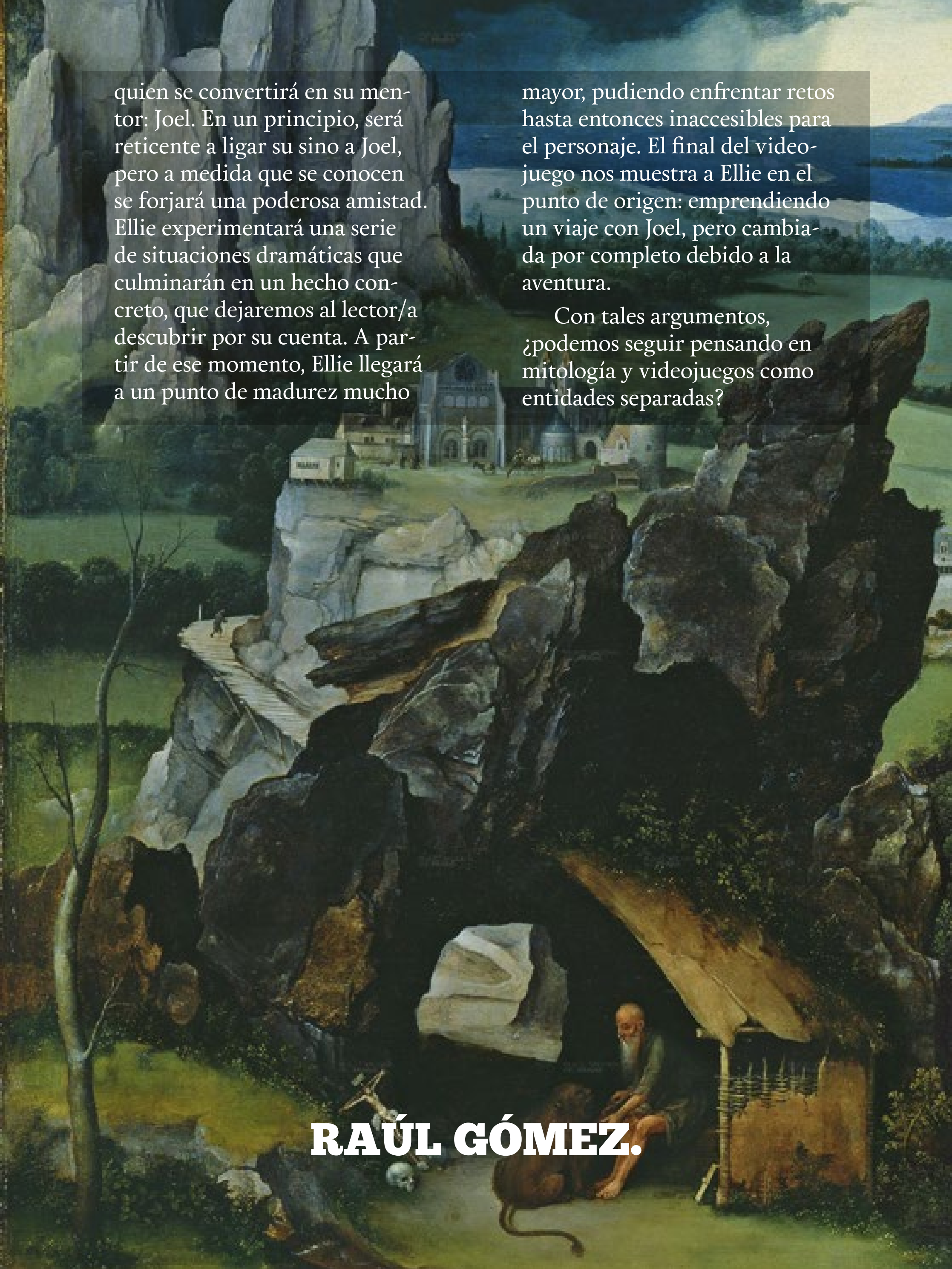


buen puerto? ¿Los pinchos situados en la parte baja de la pantalla nos matan?

A lo largo de este artículo hemos comprobado cómo, aunque en principio videojuego y mito parecen no tener nada en común, realmente son dos caras de la misma moneda. Así, la mitología no es simplemente una serie de narraciones con gran potencial de llevarse a los mandos de una consola; también suponen la base de multitud de estructuras y narraciones muy actuales. En el libro ``El héroe de las mil caras´´, escrito por Joseph Campbell, (1959) se nos narra el llamado ``viaje del héroe´´ o etapas que experimenta un héroe prototípico en su búsqueda para alcanzar el objetivo que persigue. Nos sorprendería la cantidad de veces que hemos sido testigos de esta estructura en los videojuegos, estructura que por otro lado tiene sus orígenes en la mitología. En el último número de esta revista se habló del excelente The Last of Us, (Naugthy Dog, 2013). Si tomamos a Ellie, la co-protagonista de esta aventura como la verdadera heroína de la misma, podremos apreciar su "viaje del héroe" personal. Ellie comienza siendo un personaje irascible y temeroso, que en un momento determinado debe salir de su hogar actual para emprender un tortuoso viaje. En cierto momento, Ellie conoce a

MUCHAS DE LAS ESTRUCTURAS DE LOS VIDEOJUEGOS TIENEN SU ORIGEN EN LOS MITOS.

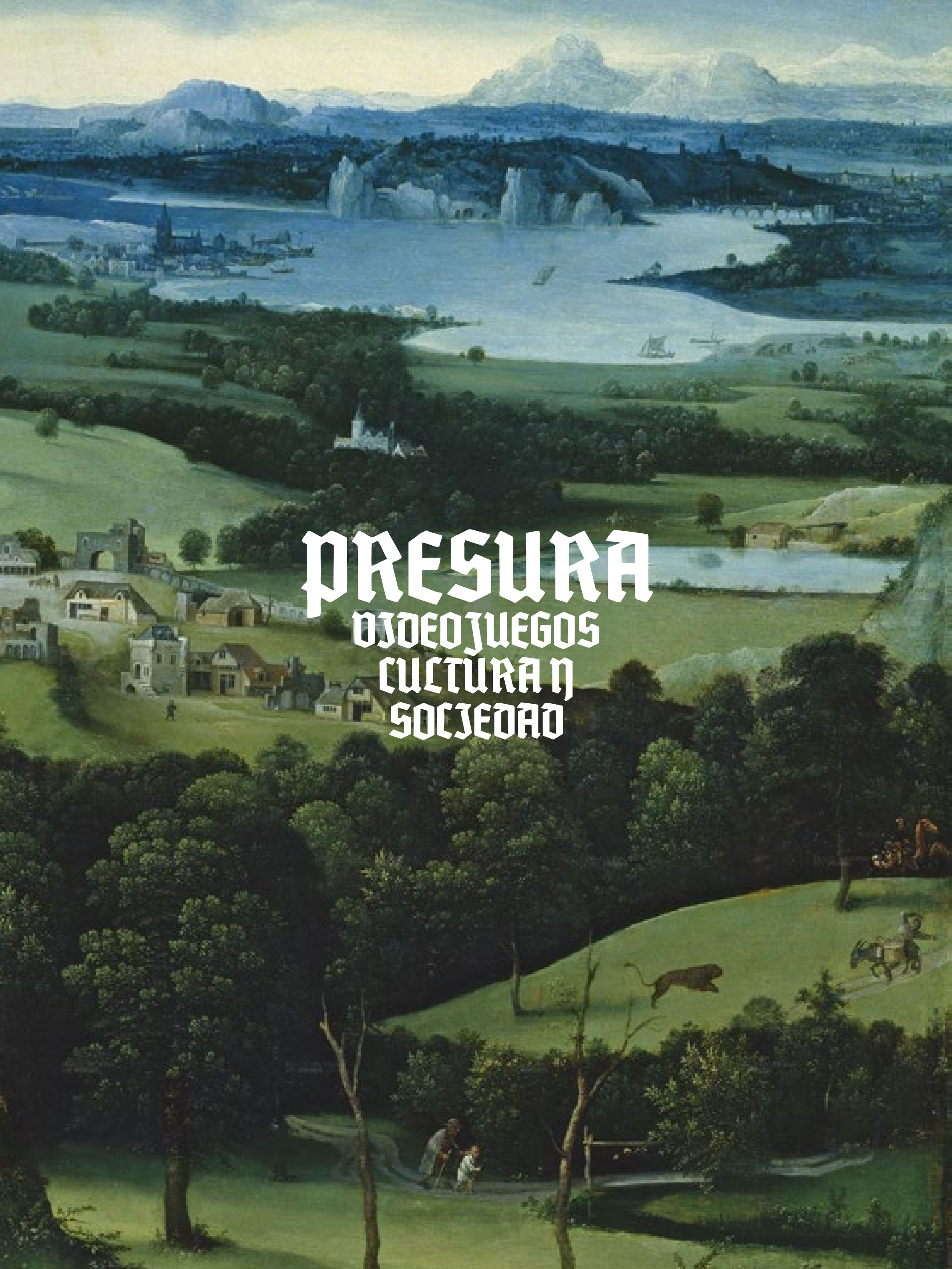

VIDEOJUEGO Y MITO
SON LAS DOS CARAS
DE LA MISMA
MONEDA.



quien se convertirá en su mentor: Joel. En un principio, será reticente a ligar su sino a Joel, pero a medida que se conocen se forjará una poderosa amistad. Ellie experimentará una serie de situaciones dramáticas que culminarán en un hecho concreto, que dejaremos al lector/a descubrir por su cuenta. A partir de ese momento, Ellie llegará a un punto de madurez mucho mayor, pudiendo enfrentar retos hasta entonces inaccesibles para el personaje. El final del videojuego nos muestra a Ellie en el punto de origen: emprendiendo un viaje con Joel, pero cambiada por completo debido a la aventura.

Con tales argumentos, ¿podemos seguir pensando en mitología y videojuegos como entidades separadas?

RAÚL GÓMEZ.


PRESURA
VIDEOJUEGOS
CULTURA Y
SOCIEDAD

CRÉDITOS

IMÁGENES

Las imágenes que ilustran la portada, la contraportada, la portada alternativa y las primeras páginas de los artículos son de libre dominio y obra de Pedro Pablo Rubens (1577-1640).

Las imágenes que ilustran los artículos pertenecen, sin excepción, a las desarrolladoras de los videojuegos mentados y dispuestas en libre circulación como imágenes publicitarias de sus juegos.

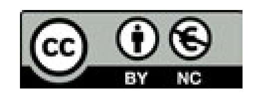
TEXTOS

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Los textos, “The Banner Saga: La canción de Rook” y “El mito de Bastión” fueron publicados con anterioridad en la página www.zehngames.com.

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.




PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.